Mult aşteptatul asasin soseşte! Demo-ul de HITMAN pe CD!

International Games Magazine

LEVEL

• http://www.level.ro • Noiembrie 2000 • 39.000 lei

Delta Force: Land Warrior

Noi aventuri în epoca sniperilor



The Longest Journey

Review şi walkthrough al celui mai reuşit adventure al anului

Heavy Metal: FAKK2

Lapte şi... pe meleaguri de „Rai"

Escape from Monkey Island

Poveşti voodoo istorisite de marele cărturar Guybrush

Demo: Asterix, Homeworld: Cataclysm, Crimson Skies, Dark Reign 2, NHL 2001, V-Rally 2, Panzer General 3: Scorched Earth, In Cold Blood Gift, Grand Prix 3, Hitman, Alcatraz, Battlefield 1942, Cultures, Europa
Shareware: AVG 6.0, Disc Juggler 3.0, Home Site 4.51, Microangelo 5.0

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -.
PUBLICAŢII

Octombrie

Iată că s-a mai încheiat o ediție a târgului dedicat lumii IT, IFABO... După ce toată hărmălaia și haosul declanșat de pregătirile, deplasarea, participarea și întoarcerea de la această manifestare s-au evaporat, am putut sta liniștiți și să-l analizăm.

Ce a fost IFABO 2000? Cred că toți participanții, atât expozanți cât și vizitatori, au un singur răspuns de dat: Ultima ediție IFABO! De unde eram obișnuiți să ne plimbăm câteva ore bune pentru a avea suficient timp să vizităm toate standurile anul acesta era suficient un tur de o jumătate de oră pentru a vedea toate „noutățile" din IT ale ultimei jumătăți de an. Acesta a fost rezultatul slabei participări din partea firmelor, Flamingo și K-Tech fiind printre puținele nume cu rezonanță prezente cu standuri la IFABO, cât și a scăderii dramatice a popularității târgului. Cred că organizatorii, Export Consult, ar trebui să-și revizuiască strategia de marketing și promovare, poate chiar să mai schimbe pe câte cineva prin departamentele respective, altfel nu văd cum ar mai putea supraviețui târgul, iar ediția 2001 are câteva semne mari de întrebare în dreptul ei.

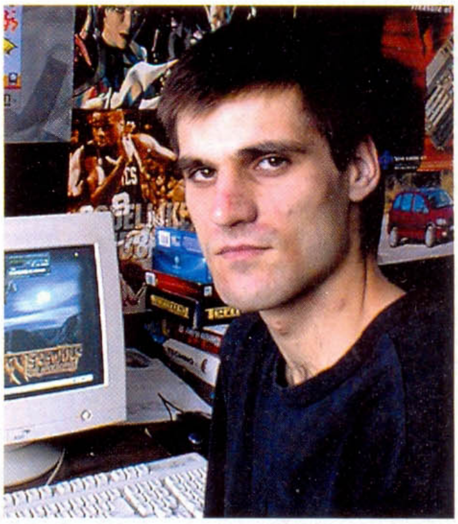
România este, la ora actuală, una din țările europene cu cea mai slabă structură informatică, în condițiile în care specialiști în domeniu avem cu duiumul, chiar foarte buni. Până anul acesta, din puținul care-l aveam, reușeam să susținem două târguri dedicate pieței IT, respectiv CERF și IFABO. Scăderea dramatică a pieței, cauzată în mare parte de mica putere de cumpărare a românului, dar și de o politică fiscală inadecvată practicată de guvernul nostru, a dus, se pare, la dispariția unuia dintre acestea.

Motivele acestei stări de lucruri sunt multiple și complexe, iar spațiul unui editorial este mult prea mic pentru a le putea dezbate pe larg. Ce pot face însă, este să dau drumul unui strigăt de groază, exprimat din mii de piepturi, poate cineva acolo unde trebuie îl va auzi. Ne ducem de râpă... În loc să evoluăm, să ne îndreptăm către ceva mai bun, noi facem exact invers. Și apoi stăm și ne întrebăm de ce nu putem ține un târg la nivel occidental, de ce nu poate românul de rând să-și cumpere calculatorul dorit, de ce numai 10-12% din populația României are acces la Internet, de ce e pirateria în floare.

Nu de mult, Guvernul României, a emis un decret prin care drepturile de autor în domeniul software sunt protejate, iar încălcările acestor drepturi vor fi aspru pedepsite. Aceasta ar fi în opinia dumnealor arma cu care să stârpească pirateria. Ironic sau nu, întrebați pe la colțuri sau la tarabele de unde îți etalează CD-urile, „pirații software" nici nu se sinchiseau de existența acestui decret. Exact cum se exprima cineva: „Pirateria este un comerț puternic... Vânzătorii au deja clienți fideli, se oferă garanții pentru produse, iar de multe ori calitatea acestora este mai mult decât bună. Pirateria este singurul sistem românesc organizat după legile și principiile capitalismului occidental."

Și uite așa s-a mai scurs o lună din viața românului, o lună în care mici zvârcoliri IT au reușit pentru puțin timp, mult prea puțin, să ia gândul cetățeanului de la campanii electorale, laptele și pâinea zilnică, monotonia unei zile de lucru...

Claude



Claudiu Gedö
Redactor șef
LEVEL International Games Magazine

„România este, la ora actuală, una din țările europene cu cea mai slabă structură informatică, în condițiile în care specialiști în domeniu avem cu duiumul, chiar foarte buni."



Cuprins noiembrie 2000

Console

Multimedia

Hardware

Chatroom 78

Snake, clientul permanent al poştaşului, la datorie... sperăm că nu pentru ultima oară.



Delta Force: Land Warrior

Alţi duşmani luaţi în cătare.

Pag. 24

• Cuprins CD •

DEMO

Asterix - Infogrames

Homeworld: Cataclysm - Barking Dog/Sierra

Crimson Skies - Zipper/MS

Dark Reign 2 - Activision

NHL 2001 - EA

V-Rally 2 - Infogrames

Panzer General 3: Scorched Earth - SSI

In Cold Blood - Ubisoft

Gift - Cryo

Grand Prix 3 - Hasbro

Hitman - Eidos

Alcatraz

Battlefield 1942 - Refraction Games

HOT SHOTS

Cultures
Europa
Neverwinter Nights
Summoner
Warrior Kings
Watchmaker

SHAREWARE

AVG 6.0
Disc Juggler 3.0
Home Site 4.51
Microangelo 5.0
Sonique 1.63
WinAmp 2.65
WinRar 2.7

UPDATES

Crimson Skies 1.01
Martian Gothic 2.0

DLH

Noi cheat-uri pentru cele mai noi jocuri, dar care n-ar trebui folosite de un gamer adevărat.

Un simulator auto aşteptat V-Rally 2



Flash

News

Medicii americani împotriva violenței în jocuri

Agenția de presă Reuters transmite că, pentru a proteja mai bine copiii națiunii (americane), cea mai importantă organizație de medici de familie din Statele Unite ale Americii, cuprinzând nu mai puțin de 90.000 de membri, cere cu tărie instituirea unor restricții mult mai serioase în privința etichetării și comercializării a ceea ce ei numesc jocuri video „violente". Mulți experți sunt convinși că violența extremă prezentă în unele jocuri poate influența copiii și adolescenții, în sensul că le provoacă un comportament violent, agresiv. Asociația medicilor de familie cere ca etichetele care afișează vârsta recomandată să fie mai mari și mai colorate, pentru ca părinții să poată determina ușor și rapid dacă un anume joc este recomandabil pentru copilul lor. În fine, o altă cerință este aceea referitoare la distribuitorii de jocuri, care ar trebui să interzică achiziționarea, închirierea sau download-area de către minori a jocurilor de categorie M (Mature).

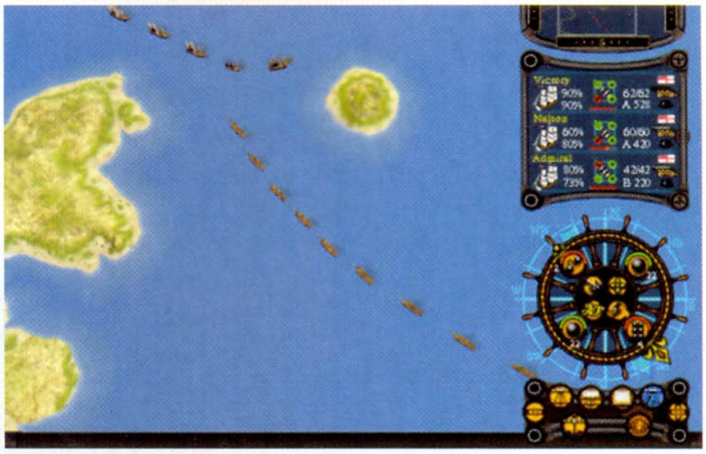
Contract EA - Lucas Arts

Conform unui raport din Computer Trade Weekly, **Lucas Arts Entertainment** a semnat un contract de distribuție cu **Electronic Arts**. Acordul conferă companiei **EA** drepturile de a distribui titluri pentru PC și console în diferite zone, inclusiv Germania, Australia, Asia, Pacific și Brazilia. EA și Lucas Arts au deja un contract cu privire la Spania și Japonia. Noua înțelegere nu afectează în nici un fel contractul de distribuție în Marea Britanie încheiat de **Lucas Arts** cu **Activision**.

Age of Sail II - Talonsoft (website)

Talonsoft a lansat site-ul (http://www.talonsoft.com/ageofsail2) oficial al jocului de lupte navale *Age of Sail II*. Curioșii pot găsi pe acest site informații referitoare la joc, la caracteristicile acestuia, precum și noi imagini. Gamerii au ocazia, în *Age of Sail II*, pe fundalul unei excelente grafici 3D, să comande nave impresionante, modele datând din anii 1775 - 1820. În joc sunt prezente nu mai puțin de 11 flote ale celor mai importante națiuni ale lumii în acea perioadă. Numărul navelor reproduse în joc depășește 1200, toate recreate până în cel mai mic amănunt după date istorice. AoS II permite ascensiunea de la statutul de simplu matelot la acela de amiral al unei întregi flote în două campanii, una de partea Imperiului Britanic, cealaltă de partea proaspăt „înființatelor" State Unite ale Americii. Nu vor lipsi nici scenariile independente (peste 100): Copenhaga, Bătălia Nilului, Trafalgar, Capul St. Vincent, Camperdown și multe altele. Și, pentru ca partea de simulare să fie completă, țărmurile nu vor fi simple imagini care „înconjoară" marea, ci vor fi nu de puține ori apărate de forturi. Va exista și multiplayer, pentru 16 jucători (LAN sau Internet).



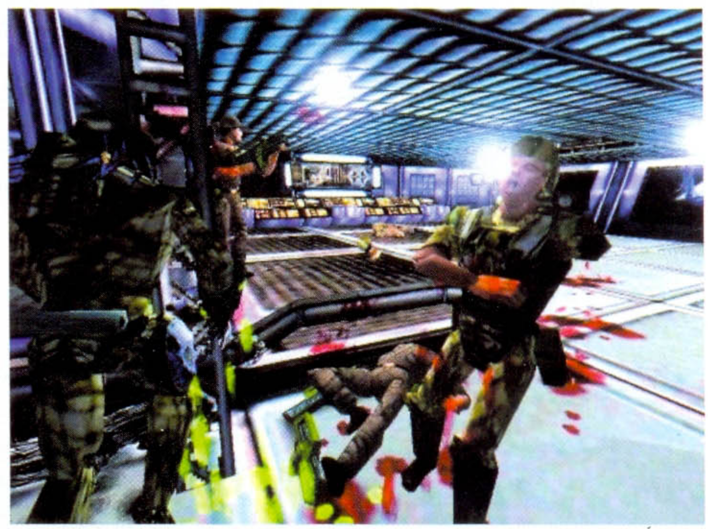


Dark Ages Arena - Nexon

Pasionații de RPG-uri online ar trebui să știe că a fost anunțată lansarea unei zone speciale, denumită Arena, pentru MMRPG-ul (Massive Multiplayer RPG) produs de **Nexon** și intitulat *Dark Ages* (joc în stil *Asheron's Call*, dar cu un puternic iz manga, a cărui grafică poate dezamăgi pe unii, dar, pe de altă parte, poate părea interesantă). Noua arenă este de fapt un colosseum în care jucătorii au ocazia de a se lupta în bătălii gen *Gladiator*. Host-ul poate configura clasa, nivelul minim și taxa de intrare atât pentru luptători cât și pentru spectatori. Pe lângă acestea, host-ul mai are și permisiunea de a împărți jucătorii pe echipe, de a arbitra luptele și de a determina câștigătorii. Luptătorii victorioși se aleg cu onoruri și sunt aclamați de public.



Aliens vs. Predator Gold - Fox Interactive (hărți noi)



După ce aventurile lui Ripley și ale extratereștrilor cu grave probleme dentare au luat sfârșit, fanii seriei *Aliens* (inițiată cu douăzeci de ani în urmă de... titanicul James Cameron) au avut ocazia să ajungă (din nou) la camera de urgență cu stop cardiac prin intermediul FPS-ului horror *Aliens vs. Predator*. Ei bine, acesta s-a bucurat de un succes răsunător și a cerut cu insistență și o versiune gold (pe când AVP2?), dar aceasta nu a făcut decât să mărească apetitul pentru nivele ridicate de adrenalină. Fox Interactive a hotărât deci să lanseze hărți adiționale. Ultimele două hărți apărute (dintr-un total de patru) se intitulează Ethereal și, respectiv, Bane, fiind concepute de Rebellion, producătorii lui Aliens vs. Predator. Noile hărți pot fi download-ate de la site-ul Fox Interactive (www.foxinteractive.com). Cei interesați de hărți suplimentare și informații despre AVP au la dispoziție și un fan site: http://www.avpnews.com.

Alone in the Dark: The New Nightmare - Infogrames (amânare)



Deşi mulţi dintre noi aşteaptă cu nerăbdare această a patra parte a extrem de faimoasei serii *Alone in the Dark*, producătorul **Well Rounded Entertainment**, cot la cot cu distribuitorul **Infogrames** au decis să mai amâne puţin lansarea lui *Alone in the Dark: The New Nightmare*, pentru că jocul nu este încă bine cizelat. În aceste condiţii, lansarea, care ar fi trebuit să aibă loc la sfârşitul anului în curs, a fost amânată cel puţin tot până în iarnă, dar la începutul anului viitor. Aşadar, pasionaţii de genul horror-adventure mai au de aşteptat câteva luni până să intre în pielea lui Carnby Edward şi să rezolve mistere sinistre având la dispoziţie doar un revolver şi o lanternă.



Black & White - LionHead Studios (amânare)

Cel mai nou god-sim al lui Peter Molyneux, *Black & White*, este şi primul pe care acesta îl creează în sediul **LionHead Studios**, compania sa din Marea Britanie. *B&W* a fost terminat pe 9 octombrie şi a fost trimis la **Electronic Arts**. Tipii de aici îl ţin în frâu pentru a-l testa. După ce se termină testele (care ţin aproximativ 6 săptămâni + suplimentul de timp inevitabil) se ajunge în decembrie. Dar *B&W* NU va apărea anul acesta, pentru că distribuitorii nu vor să-l lanseze la sfârşitul lui decembrie, deoarece va fi prea târziu (după Crăciun). Ianuarie nu e o lună în care se vând bine jocurile, în februarie e prea frig, aşa că s-a căzut de comun acord că 3 martie este cea mai bună soluţie. Să sperăm că această nouă dată de lansare va fi respectată, dată fiind longevitatea excesivă cu care ne-a obişnuit deja acest proiect.



Combat Flight Sim 2 Gold - Microsoft

Miercuri, 27 septembrie 2000, **Microsoft** a anunţat că faimosul *Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theatre*, mult aşteptata urmare a primului *Combat Flight Simulator*, premiat în 1998, a fost ars pe CD-ul auriu. Altfel spus, jocul a ajuns la finalul fazei de producţie pentru a se instala în rafturile magazinelor nord-americane la începutul lunii octombrie. Pe scurt, CFS2 mută teatrul de operaţiuni din Europa în Pacificul de Sud şi aduce nivelul de realism şi acţiune la nivelul cerut la începutul noului mileniu. Jucătorii pot zbura fie pentru aviaţia japoneză, fie pentru cea americană, pe parcursul a 131 de misiuni. Recreate extrem de amănunţit, avioanele din CFS2 sunt de patru ori mai detaliat realizate decât cele din primul Combat Flight Simulator. Construcţia avioanelor s-a făcut după o prealabilă cercetare a datelor istorice, iar modelele au fost preluate din *Flight Simulator 2000*, joc selectat de aviaţia americană pentru a servi ca program de antrenament. Un exemplu al nivelului de detaliere la care s-a ajuns este posibilitatea de a vedea cum se pliază aripile unui Corsair după aterizarea pe portavion. Preţul lui *Combat Flight Simulator 2: WWI Pacific Theatre* se ridică la 49,99 USD.



Flash

Deus EX SDK

Eidos Interactive şi **Ion Storm** au anunţat că au lansat un Software Development Kit pentru *Deus Ex*. Gamerii, înarmaţi cu acest SDK, pot crea misiuni pentru Deus Ex, pot construi hărţi 3D pornind de la zero, având la dispoziţie texturile şi sunetele din joc şi pot chiar să modifice hărţile originale. *Deus Ex SDK* conţine o versiune de UnrealEd modificată şi în plus, ConEdi-ul (editorul de conversaţii). Utilizatorii pot crea sau importa propriile fişiere MP3 cu dialoguri.

Creative cumpără Aureal

Creative Technology a anunţat că pe 21 septembrie 2000 curtea de faliment a Statelor Unite din districtul de nord al Californiei, divizia Oakland, a aprobat vânzarea majorităţii bunurilor firmei **Aureal Semiconductor, Inc.**, inclusiv patentele, mărcile înregistrate şi proprietatea intelectuală, companiei **Creative**. Aceasta va plăti 28 de milioane de dolari, cash, şi, în plus, câte 2 acţiuni noi din pachetul **Creative** pentru 100 de acţiuni din pachetul **Aureal**.

Arcanum beta-test

Pe 26 septembrie 2000 **Sierra** şi **Troika Games** au iniţiat un beta-test pentru *Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura*. Testerii au fost aleşi în funcţie de factori precum specificaţiile sistemelor personale şi experienţa cu alte jocuri. Fericiţii aleşi au obţinut o versiune beta (pre-release) a jocului, precum şi posibilitatea de a-i contacta direct pe producătorii de la **Troika Games.** Vă amintesc că în *Arcanum* se pot găsi influenţe din celebra serie Fallout.

Flash

Rage produce 3 titluri pentru X-Box

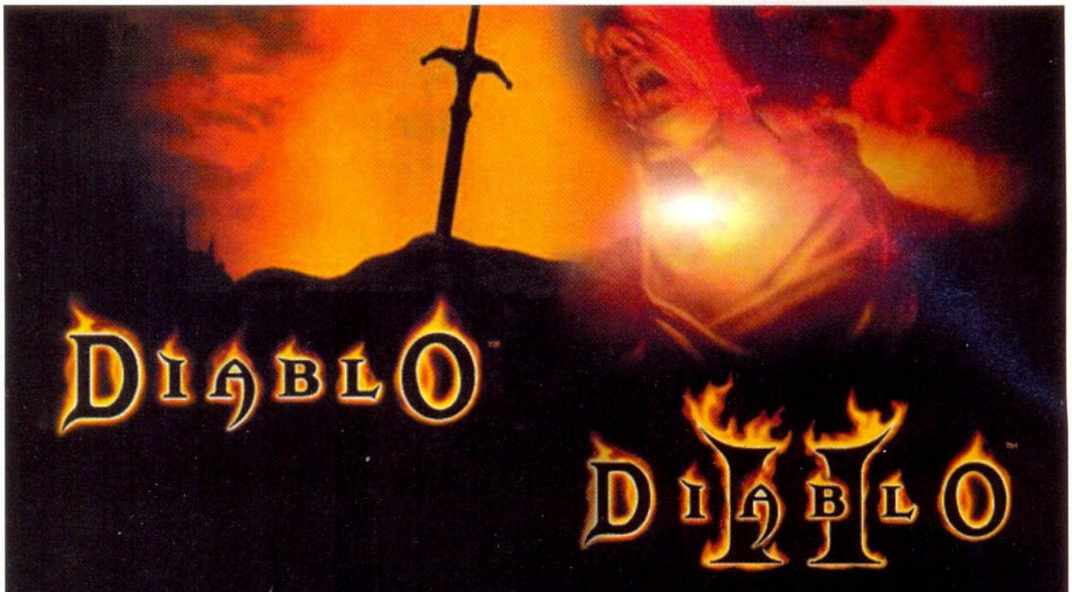
Rage a semnat un contract cu **Microsoft** prin care se obligă să producă şi să distribuie jocuri pentru viitoarea platformă X-Box. Acest contract oferă companiei **Rage** accesul la tehnologiile X-Box înaintea lansării consolei, care va avea loc, probabil, la sfârşitul anului 2001. În prezent, la **Rage** se află, încă în stadiile incipiente de producţie, trei titluri pentru X-Box.

Codemasters pe X-Box

Codemasters a anunţat că a decis să producă şi să distribuie titluri pentru consola Microsoft-iană. La această dată, **Codemasters** produce deja o gamă largă de titluri, inclusiv jocuri cu suport online integral. Primul din aceste jocuri va face parte din impresionanta colecţie care va fi lansată o dată cu X-Box. Compania se află în posesia a numeroase mărci de jocuri, care astfel vor apărea şi pe noua consolă: *Jarrett and Labonte Stock Car Racing, Colin McRae Rally* şi *FoxKids.com Micro Maniacs Racing*.

Wars of Napoleon abandonat

Matrix Games a lucrat în ultimele câteva luni la un joc de strategie axat pe campaniile lui Napoleon, conceput de Frank Hunter, cu speranţa de a-l lansa în iarnă. Cu toate acestea, **Talonsoft** a anunţat compania **Matrix Games**, plină de cordialitate, că are şi ea un contract cu Hunter, tot pentru un joc napoleonic. În aceste condiţii, **Matrix Games** a reanalizat contractul cu Hunter şi a decis să anuleze Wars of Napoleon 1805-1815.



Diablo I + II - Blizzard Entertainment

Orice jucător de *Diablo* trebuie anunţat că, în cazul în care microbul jocului de la **Blizzard** l-a cuprins prea tare, poate să-şi procure o nouă doză de RPG diabolic, pentru că firma-crivăţ a anunţat lansarea, pe 23 octombrie 2000, a unui pachet care conţine nici mai mult nici mai puţin decât *Diablo I* şi *Diablo II*. Ideal pentru colecţionari, acest pachet *Diablo* mai conţine şi ghiduri de joc pentru ambele titluri, precum



şi o serie de alte surprize. Contrar aşteptărilor, **Blizzard** nu s-a îndurat să introducă în cutie şi *Diablo: Hellfire* sau *Diablo II Expansion*. Însă, după ce **Westwood**-ul a lansat *Command & Conquer Worldwide Warfare*, probabil nu mai este decât o chestiune de timp până când **Blizzard** va lansa un eventual *Diablo* total.

Figurine EverQuest - Toy Vault

EverQuest, MMRPG-ul produs de **Verant Interactive**, este un succes. Prin urmare, e nevoie de o extindere şi în afara realităţii virtuale. **Toy Vault** a lansat o serie de figurine bazată pe *EverQuest*. Jon Huston, Creative Director al companiei **Toy Vault**, a declarat că scopul lansării acestei serii este acela de „a aduce pe piaţă cele mai fidel reproduse figurine bazate pe un joc popular pe computer". Primele patru figurine sunt programate pentru lansare în această toamnă. Acestea sunt: Troll Shaman, Female Dark Elf,





Iksar Lizardman of Kunark şi Gnoll. **Toy Vault** a programat pentru lansare şi un set de monştri şi creaturi (clockwork rat, undead froglok, elemental pet, rock spiderling, briarweb spider şi snake). La data la care am scris ştirea nu se ştia nimic în legătură cu preţul acestor figurine, dar probabil că acesta nu va depăşi preţul altor jucării de acest gen.

Driver 2 - Infogrames (website)

După ce am primit o porţie bună de conducere cu viteza mult peste limita permisă şi urmăriri ca în filmele cu Clint Eastwood, **Infogrames** se pregăteşte să lanseze cât de curând, poate chiar în noiembrie, *Driver 2*. Prin urmare, a fost lansat şi un website (www.driver2.com). Aici, fanii jocului au acces la imagini din joc, la descrierile personajelor şi la informaţii despre producători (cunoscuţi sub denumirea de **Reflections**), totul pe un fundal de un umor aparte. La data conceperii acestei ştiri, site-ul nu era încă terminat, însă atmosfera de un umor aparte transpare încă din meniuri, accesibile sau nu.

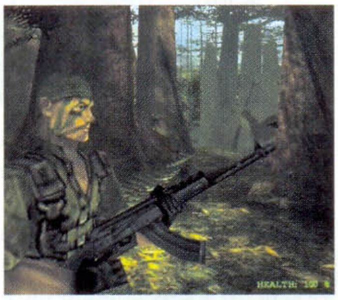


Majesty: The Northern Expansion - Hasbro Interactive

După succesul mediocru înregistrat cu *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*, **Hasbro Interactive** a decis totuşi lansarea unui expansion pack, produs tot de **Cyberlore Studios**, care a produs şi varianta originală. *Majesty: TNE,* care are loc, după cum sugerează şi titlul, în iernaticul nord al munţilor Hellfire, aduce elemente noi şi necesare: noi monştri, obiecte, vrăji, precum şi decoruri de iarnă (care lipseau cu desăvârşire în prima variantă). **Hasbro Interactive** a decis ca *Majesty Expansion* să nu fie vândut în magazine, ci doar on-line, la **Gamestop, EBWorld** şi **Amazon**, din cauza lipsei de interes cu care a fost primit de cumpărători *Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.* Totuşi, anul viitor atât prima variantă cât şi expansion pack-ul vor fi vândute împreună în magazine.

Eidos despre Hitman demo

Eidos Interactive s-a confruntat luna trecută cu o problemă: un demo de *Hitman: Codename 47* a apărut pe piaţă fără



acordul distribuitorului. Prin urmare, acesta nu este demo-ul oficial. **Eidos Interactive** a planificat pentru lansare ca demo o versiune mult mai „pigulită". Declaraţia oficială a celor de la **Eidos** a fost tăioasă: „Toţi cei care au oferit publicităţii recenta versiune demonstrativă a jocului *Hitman: Codename 47* trebuie să ştie că noi, cei de aici, din biroul **Eidos** din Statele Unite ale Americii, nu recunoaştem acest demo. Am descoperit multe probleme şi am luat măsuri pentru a le corecta astfel încât versiunea demonstrativă se reprezinte cu adevărat ceea ce noi ştim că este un joc excelent." **Eidos Interactive** este singura în măsură să anunţe lansarea unui demo oficial al oricărui joc pe care îl distribuie.



Kingdom Under Fire - Gathering of Developers



GoD a oferit publicităţii o listă a caracteristicilor viitorului RPG şi strategy game *Kingdom Under Fire. KUF* are în centru patru rase divizate în două facţiuni: Bine şi Rău. De partea binelui se află oamenii şi elfii, iar de partea răului, orcii şi ogrii. Jucătorul are rolul de lider al uneia din aceste două facţiuni şi trebuie să o conducă spre victorie de-a lungul unei campanii de 20 de misiuni, strâns legate de o poveste captivantă. Jocul va cuprinde 70 de unităţi, fiecare cu proprietăţi speciale, elemente de RPG (după fiecare victorie, personajele primesc experienţă, care le ajută să se mişte mai repede, să aibă un AI mai bun, să se apere, să contraatace şi să evite cu mai mult succes loviturile inamicilor). Vor exista şi trei moduri de joc în multiplayer, rezoluţii de până la 800x600 (la 65536 de culori), apă animată, iluminare şi umbre în timp real. Kingdom Under Fire are data lansării stabilită cândva în octombrie a.c.

Flash

Hellboy pentru PC

Distribuitorul francez **Cryo** a semnat un contract cu **DHI** pentru a produce un joc 3D action pentru PC pornind de la benzile desenate în care personajul principal este Hellboy. Programat pentru lansare la sfârşitul anului în curs, jocul va conţine o mare varietate de capcane, puzzle-uri şi scene de luptă, de-a lungul celor şase episoade în stil gotic. Personajul principal este invocat din altă dimensiune de către nazişti şi are o mână metalică, imună la durere, cu care face ravagii în rândurile inamicilor.

Infogrames prin tribunale

Celebrul distribuitor francez este acuzat de „jaf" împotriva uneia dintre companiile concurente, după ce respectiva firmă a fost preluată de **Infogrames** printr-un contract gigantic, de 135.000.000 USD. Acuzatorii susţin că directorii firmei **Infogrames Inc.** au oferit acţionarului majoritar francez inventarul de jocuri video al companiei, drepturile sale de distribuţie şi drepturile de autor.

UDS produce jocuri Futurama

Producătorul scandinav **Unique Development Studios** a achiziţionat de la **Fox Interactive** drepturile de a produce jocuri pentru PC şi console bazate pe popularul serial TV de desene animate *Futurama* (produs de Matt Groening, creatorul Simpsonilor). UDS are permisiunea de a produce jocurile Futurama pe o perioadă de trei ani. **Fox Interactive** va distribui *Futurama* pe piaţa nord-americană şi UDS va co-distribui jocul în restul lumii.

Flash

Ultima Online: al doilea proces

Conform unui articol de pe www.lumthemad.com, avocatul James Schmehl **(Schmehl, Yowell & Mackler)** a intentat proces împotriva companiilor **Origin Systems Inc.** și **Electronic Arts,** în numele a trei foști „consilieri" pentru *Ultima Online.* Procesul are în vedere salariile neplătite către voluntarii înscriși în programul de consiliere *Ultima Online.* Cei trei „consilieri" cer de trei ori salariul minim plus plata timpului suplimentar efectuat pe parcursul programului de consiliere.

Pentium 4 la sfârșitul lui octombrie

Intel are programată lansarea generației următoare de procesoare Pentium la sfârșitul lunii octombrie. Intel a pregătit pentru Pentium 4 rolul de motor pentru aplicații multimedia care necesită putere mare de calcul (editare video, fotografii digitale și jocuri). Intel oferă, pentru început, procesoare la 1,4 GHz și 1,5 GHz. Pentium 4 va fi vândut în sisteme pe care Intel le propune la prețuri de peste 2500 USD, iar sistemele high-end se vor învârti în jurul a 3000 USD.

Concurs

Câștigătorul concursului organizat de LEVEL în luna septembrie în care s-a pus la bătaie un joc Diablo II este:

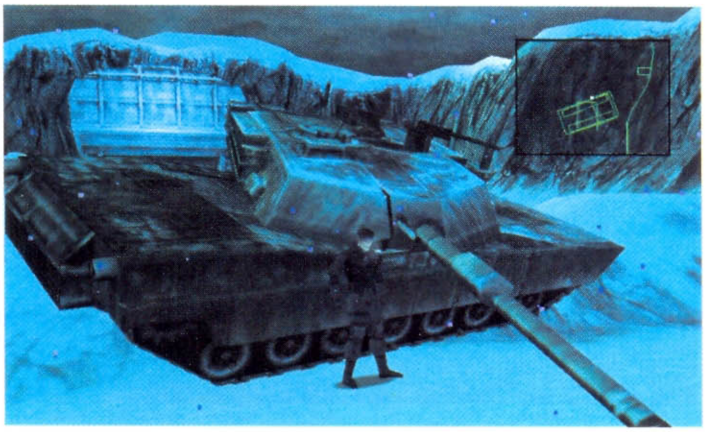
Morar-Precup Emilian din Târnăveni (Mureș)

Câștigătorul este rugat să contacteze redacția (Tel. 068-415158 sau cora_apolzan@chip.ro) pentru a stabili modul de intrare în posesia premiului.

Metal Gear Solid Gold - Microsoft

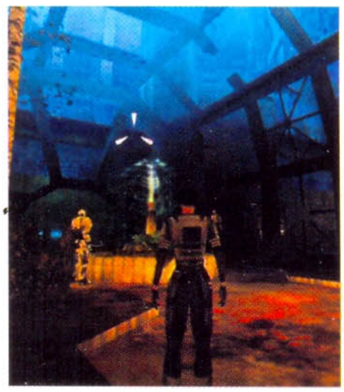


După succesul înregistrat de **Konami** cu *Metal Gear Solid* pentru console (de fapt, acesta a fost cel mai bine vândut joc al companiei), **Microsoft** a decis să cumpere licența și să producă o variantă a jocului pentru PC. MGS pentru PC are aceleași caracteristici ca și varianta pentru console: acțiune intensă, spionaj, tactică la nivel înalt, la care se adaugă noi „bunătăți": rezoluție înaltă, perspectivă 1st person și posibilitatea de a salva în orice moment al jocului. Toate misiunile din *Metal Gear Solid* cel original precum și cele din *Metal Gear Solid VR* sunt incluse în noua variantă. În joc, gamerul are rolul unui anume Solid Snake, fost membru al Forțelor Speciale, care încearcă să elibereze o bază militară din Alaska, capturată de teroriști. Armamentul de bază constă din... binoclu și temperament violent. În aceste condiții jucătorul trebuie să salveze ostaticii de la moarte și lumea de la distrugere cu arme nucleare. Desigur, un AI serios va avea grijă să pună piedici și chiar piatră funerară la căpătâi Șarpelui cel Solid.



Project Eden - Eidos Interactive

Distribuitorii (**Eidos Interactive**) și producătorii (**Core Design**) lui *Tomb Raider* și-au reunit forțele pentru a crea un nou action–adventure intitulat *Project Eden.* Acțiunea jocului are loc în viitorul îndepărat, când civilizația umană s-a mutat în zgârie-nori gigantici (în stil „Al 5-lea element"). Stratificarea socială este vizibilă în stratificarea pe etaje: la subsol, în întuneric, trăiesc cei mulți, săraci și oropsiți, în timp ce patricienii se bucură, la înălțimi considerabile, de razele călduțe ale soarelui. Jucătorul are rolul conducătorului unui escadron al forțelor de intervenție UBA (Urban Protection Agency) și are datoria de a menține liniștea și ordinea la etajele inferioare. Acțiunea poate fi văzută din perspectivă fie 1st, fie 3rd person. În modul 1st person, jucătorul își poate vedea trupul și picioarele, precum și umbra în timp real. Jucătorul va controla cei 4 membri ai escadronului prin comenzi tactice. Misiunea în care sunt trimiși este aceea de a afla ce s-a întâmplat la fabrica „Real Meat", unde toate mașinăriile au luat-o razna simultan, iar tehnicienii care trebuiau să rezolve problema au dispărut fără urmă. *Project Eden* este programat pentru lansare spre sfârșitul anului în curs.



Charm of War - Buka Entertainment

Din nou **Buka Entertainment**... De data aceasta se pregătește să lanseze *Charm of War,* joc produs de **7th Bit Lab.** Povestea este specială, pentru că are puternice influențe din folclorul și mitologia rusești. Cu multe secole în urmă, Kyiage, orașul legendar, pe vremuri capitala întregii țări, a fost capturat de hoarde malefice. Marii magicieni, care conduceau țara pe atunci, au scufundat orașul sub o masă de apă verde, mâloasă. Curând după aceea, țara s-a fărâmițat în câteva regate și Era Întunecată și-a intrat în drepturi. În *Charm of War*, rolul jucătorului este al unui tânăr puternic și ambițios, ales de zei pentru a purta sfânta Amuletă a Războiului, care conferă tinerețe veșnică și permite celui în posesia căruia se află să călătorească în lumi paralele. Scopul jocului este simplu: găsirea amuletei sfinte, unificarea țării, reconstrucția capitalei Kyiage și reinstalarea Erei de Aur. Jocul va cuprinde elementele de succes ale genurilor RPG și RTS și producătorii susțin că va rula cursiv pe un PII 400 MHz cu 32 MB RAM.







Sacrifice - Interplay (detalii)

Shiny Entertainment a oferit publicității numele celor care au participat la crearea vocilor și a muzicii din Sacrifice, joc de acțiune și strategie, programat pentru lansare la sfârșitul anului. Dintre ele amintesc doar câteva:

Tim Curry (voce) - Singur acasă 2: Pierdut în New York, Rețeaua, Frumoasa și bestia, Frankenstein; în *Sacrifice*, va fi vocea lui Stratos;

Brad Garret (voce) - Primele impresii, apariții în Seinfeld, Nebun după tine; în *Sacrifice*, va fi vocea lui James, Zeul Pământului;

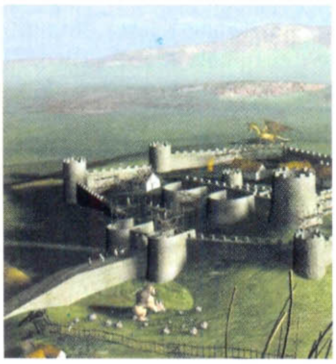
Tony Jay (voce) - Țestoasele Ninja, Tom and Jerry - filmul, Frumoasa și bestia, Cocoșatul de la Notre Dame; în *Sacrifice*, va fi vocea lui Mithras, Înțeleptul Orb care îl ajută pe gamer pe parcursul jocului;

Kevin Manthei (muzică) - Scream 2 și 3, Buffy, jocurile Vampire the Masquerade: Redemption, Kings Quest: Mask of Eternity, Loose Cannon și Majesty; în *Sacrifice*, evident, va compune muzica.

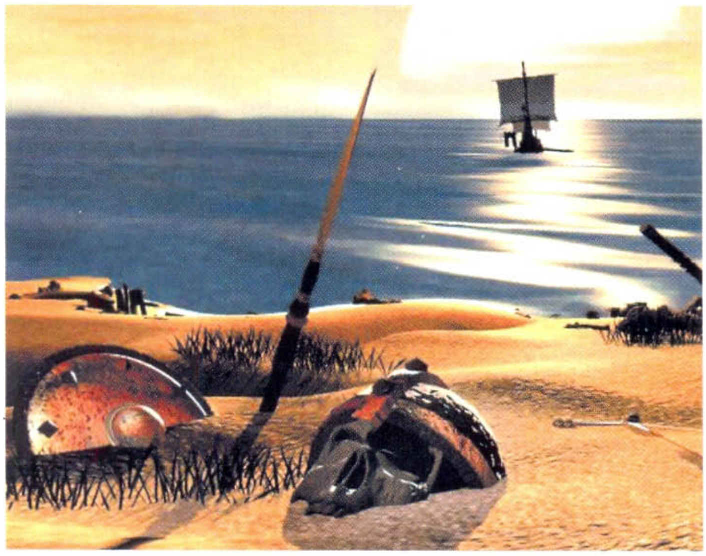


Heroes Chronicles în Rusia

Vineri, 29 septembrie 2000, a fost data la care compania rusească Buka Entertainment a

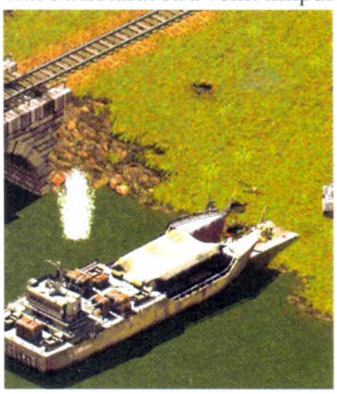


anunțat că a obținut drepturile de a publica seria *Heroes Chronicles* (**3DO/New World Computing**) în Comunitatea Statelor Independente și în statele din zona Mării Baltice. Seria cuprinde patru jocuri de strategie/aventură, fiecare cu un gameplay accesibil, medii diferite cu peisaje, orașe, creaturi și obiecte distincte. Fiecare „Cronică" este un episod autosuficient. Toate acestea, lăsând la o parte marea popularitate de care se bucură jocurile din universul *Might and Magic* în Rusia, au convins compania **Buka Entertainment** că seria *Heroes Chronicles* va avea succes printre gamerii ruși. Primele două jocuri din serie (*Warlords of the Wasteland* și *Conquest of the Underworld)* au ajuns deja la versiunea GOLD.



Sudden Strike - CDV Software (lansare)

După lungi așteptări și tone de preview-uri, știri, interviuri și comunicate de presă, compania germană **CDV Software** a hotărât că a venit timpul



să elibereze apele îndiguite prea mult timp prin lansarea a poate celui mai așteptat RTS al anului: *Sudden Strike*. Cu sute de mii de copii vândute încă înaintea apariției, RTS-ul produs de compania germană ar trebui să fie lansat pe 27 octombrie 2000. Aceasta este data lansării pe plan internațional. Jocul, foarte controversat (apreciat până la extaz de unii, acuzat de superficialitate tactică și istorică de alții), va fi însoțit și de un ghid complet. Pentru informații suplimentare, vizitați www.suddenstrike.de.

Flash

Icewind Dale Add-On

Black Isle Studios și-a anunțat planurile de a lansa un expansion pack pentru popularul său RPG, *Icewind Dale*. Noul produs, intitulat *Icewind Dale: Heart of Winter*, va oferi o nouă doză substanțială de explorare a dungeon-urilor, folosind reguli Advanced Dungeons & Dragons Second Edition, sub licența obținută de la **Wizards of the Coast**. Vor apărea monștri, vrăji și zone noi. **HoW** va permite jucătorilor să atingă nivele mai mari de 22, în funcție de personajul ales.

Primul virus pentru Palm Computers

Primul virus care poate infecta palm computerele a fost reperat sub forma unui fișier extrem de mic ce mișună pe aparatele produse de **Palm Inc.**, distrugându-le software-ul. Deși virusul, denumit *Phage*, se pare că nu s-a împrăștiat prea tare, experții în viruși spun că fișierul distructiv va fi „distribuit" autorilor de viruși și, prin urmare, capacitatea sa de a se deghiza și împrăștia va crește. Singura modalitate de a reface integritatea unui palm computer afectat de *Phage* este ștergerea integrală a software-ului și reinstalarea sa.

The Sims aduce premii

R. Landry, CEO și redactor-șef al **NewMedia.com**, a anunțat că premiul Invisionary, decernat cu ocazia Festivalului NewMedia Invision 2000, îi va acordat lui Will Wright, designer-șef și cofondator al companiei **Maxis**, creator al jocurilor *SimCity, SimEarth, SimAnt, SimCity 2000, SimCity 3000, SimCopter* și, desigur, *The Sims*.

Flash

Codemasters publică Operation Flashpoint

Codemasters a anunțat achiziționarea lui *Operation Flashpoint*, un joc de luptă și tactică militară produs de **Bohemia Interactive Studio** din Praga. Programat pentru lansare la începutul anului 2001, *Operation Flashpoint* oferă jucătorului posibilitatea de a simți pe propria piele Războiul Rece, în perioada în care noul regim sovietic, în frunte cu Mihail Gorbaciov, polarizează ideologiile sociale și politice ale țării. Între timp, o grupare de rezistență, care luptă împotriva glasnostului și a perestroikăi, a preluat controlul asupra unei insule, iar guvernul sovietic, incapabil de a se descurca de unul singur în această situație critică, cere ajutor din partea NATO. Desigur, băieții buni din Vest se grăbesc să răspundă apelurilor disperate prin operațiunea Flashpoint. Jucătorul are rolul unui soldat, fost sovietic, actual NATO, care s-a întors pentru a lupta cu cei care l-au împins în exil. Misiunile astfel create vor fi stocate în fișiere foarte mici, care vor putea fi apoi oferite la schimb cu altele, prin Internet.

Joystick-uri noi

Saitek Industries a lansat joystick-urile ST200 USB Contro Stick and Throttle și ST220 Digital Stick and Throttle. Aceste ultime apariții pot fi achiziționate la prețuri mai mici de 20 USD fiecare. Modelul ST200 este compatibil USB și cu sisteme de operare de la Windows 98 în sus. Modelul ST220, se poate conecta atât la portul USB cât și la un game port normal. Ambele joystick-uri sunt ambidextre, deci stângacii nu vor mai avea probleme de adaptare.

Project IGI - Eidos Interactive (detalii)

Engine-ul folosit în 1st person-ul distribuit de **Eidos Interactive** promite să fie revoluționar, dat fiind faptul că peisajul vizibil în depărtare este cât se poate de concret și tangibil, spre deosebire de majoritatea engine-urilor apărute până acum, care folosesc în fundal o imagine pentru a nu da senzația de lume limitată. Decorul din *Project IGI* va cuprinde peșteri și muchii periculoase, toate accesibile jucătorului. Engine-ul folosit în *Project IGI* se numește TerraForm și poate fi folosit și în alte tipuri de jocuri. De exemplu, TerraForm poate fi folosit pentru a crea un sistem plane-





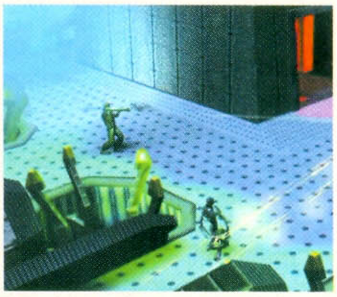
tar, ceea ce ar fi foarte folositor într-un shooter SF. Datele necesare creării mediului cu TerraForm ocupă extrem de puțin spațiu (1 MB), datorită naturii fractale a engine-ului. Blocurile care alcătuiesc peisajul sunt folosite în mod repetat, dar la scară mereu diferită și orientate altfel. Pentru a crește veridicitatea jocului, producăto-



rii au introdus și elemente precum ceață, ploaie și ninsoare.

Paradise Cracked - Buka Entertainment

Compania rusească este foarte prolifică, pregătind nu mai puțin de trei jocuri pentru anul viitor. *Paradise Cracked* este un RPG combinat cu elemente de tactică, creat pentru PC, care va fi lansat la sfârșitul anului 2001. Produs de **MistLand**, *Paradise Cracked* se petrece într-o lume poluată și su-





prapopulată, în care salvarea a venit sub forma lui CyberBrain, un supercomputer care e capabil să salveze omenirea... oferindu-i viața în ciberspațiu. Aici oamenii sunt fericiți: discuții, joacă, pescuit și partide de sex au loc după pofta inimii, însă toate sunt virtuale. Jucătorul are rolul unui tânăr hacker, care, aflat odată în ciberspațiu, a spart, mai mult din greșeală, o bază de date și a reușit să copieze câteva fișiere, înainte ca poliția să-i spargă ușa. După cum e evident, scenariul este inspirat de lucrările lui William Gibson și Philip K. Dick, precum și din filmele Matrix, Bladerunner și Ghost in the Shell. Prin armament și prin modul în care evoluează personajul (cu ajutorul unor implanturi cibernetice), *Paradise Cracked* seamănă mult cu Deus Ex. Cei interesați să joace *Paradise Cracked* au nevoie cel puțin de un Celeron la 450 MHz cu 64 MB RAM.

Spells of Gold - Buka Entertainment

Buka Entertainment s-a asociat cu Jonquil Software pentru a lansa un RPG de excepție la sfârșitul lui 2001. Acțiunea jocului are loc într-o lume fantastică, dominată de aur și populată de oameni, elfi, pitici, vampiri, zombi și alte creaturi. Universul jocului este cu adevărat mare și constă dintr-un număr de lumi separate. Fiecare din aceste lumi are câteva state, care reprezintă sisteme economice și politice separate. Eroul este capabil să treacă dintr-o lume în alta prin porți spațiale speciale, numite Portale. Principala sa activitate este comerțul și, pentru a o putea îndeplini cu succes, are



la dispoziție un obiect special – un sac magic ce îi permite să transporte obiecte în cantități mari. Grafica jocului este izometrică, toate personajele sunt animate și renderizate tridimensional, inventarul jocului cuprinde nu mai puțin de 2000 de tipuri de arme și armuri, iar personajul se poate dezvolta, practic, la infinit. Quest-urile pot fi terminate în mai multe moduri sau pot fi chiar abandonate. Din fericire, cerințele minime de sistem sunt extrem de reduse: P150 MHz, 16 MB RAM, placă video cu 1 MB. E, totuși, preferabil să dispuneți de un PII 333 MHz cu 32 MB RAM.



Deck, deckuletz, decuşor... dragul mamii puişor!

Cum să fac un deck? Iată o întrebare la care omul a încercat să răspundă încă din vremuri imemoriale (de pe vremea cand Eva juca cu 4 Lure main deck iar Adam avea în sideboard Ribbon Snake). Să alcătuieşti un deck este un lucru puţin mai complicat decât ar părea la prima vedere. Există o mulţime de aspecte de care trebuie să ţii cont: ce tip de deck vreau să joc - competiţie, tematic, un deck care „să bată la fundul gol" deck-ul vecinului de la 3 (dar să fie o „petardă absolută" împotriva oricărui alt deck – nu râdeţi că există !), apoi, culoarea sau culorile din care să fie alcătuit deck-ul; vreau să fie un deck de control, beat-down sau un deck combo (cu care să joc singur în faţa unui oponent frustrat, aflat în aşteptarea turei, care nu va mai veni niciodată pentru el). După ce am stabilit toate aceste amănunte trecem la alegerea spell-urilor, a numărului în care va apărea fiecare din ele în deck şi, în final, la calibrarea surselor de mana.

Pentru primele două chestiuni nu pot da foarte multe informaţii; alegerea lor depinde de cel care face deck-ul. Apoi, având în vedere că este o rubrică pentru începători, nu mă voi referi nici la deck-urile combo, pentru că un deck combo necesită de cele mai multe ori o foarte bună cunoaştere a jocului. Părerea mea!

Dacă sunteţi un tip violent, cu abonament la psihiatru, probabil că veţi opta pentru beat-down (adică, aplicarea unei bătăi bune adversarului înainte ca acesta să îşi dea seama că are şi el cărţi în mână şi că poate să joace şi el, în mod normal un jucător de asemenea deck trebuie să-şi anunte adversarul că a murit cam prin tura 4-5, altfel poate să-şi scrie necrologul). În schimb, dacă sunteţi o fire calmă, răbdătoare, care nu protestează dacă e călcat pe picioare în tramvai, probabil că veţi opta pentru un deck de control (jucătorul unui asemenea deck rezolvă cu răbdare problemele puse de adversar pe masă, după care, într-un mediu de absolută siguranţă, procedează la „uciderea" oponentului).

În scopuri absolut didactice am să exemplific mai jos două deck-uri aparţinând celor două categorii.

Primul deck, Sligh, conţine multe spell-uri de cost foarte scăzut: 12 creaturi la cc (casting cost) 1, 8 la cc 2 şi 2 la cc 3; burn-ul urmează aproximativ aceeaşi curbă: 8 cc 1 (dacă includem şi Cursed Scroll-ul), 4 cc2 , 1 cc 3 şi 4 copii dintr-un spell care s-ar putea să vi se pară că îmi contrazice teoria: FireBlast care costă 4RR. Fireblast-ul este un spell cu „alternativ casting cost" (Acc), adică, pentru a-l putea folosi se pot plăti şi alfel de resurse în afară de mana. Fireblast-ul poate fi folosit plătind 6 mana însă cel mai adesea este castat sacrificând 2 munţi (adică, costul alternativ). Costul total al vrăjilor fiind foarte scăzut, deck-ul nu are nevoie de multe surse de mana pentru a funcţiona corect, ca urmare 21 de land-uri sunt ultra-arhisuficiente!

Strategia celui de-al doilea deck – Ponza – este să nege, în primele faze, sursele de mana ale oponentului, să controleze creaturile pe care le aduce adversarul în joc cu multiplele burn-uri şi cu Masticora, şi apoi să-şi omoare adversarul cu Avalanche Riders, Ghitu Enacampment şi, din nou, Masticora. Casting cost-ul spell-urilor este în medie mai mare decât la primul deck. În plus, o masticora „fericită" este o masticoră care are la dispoziţie cel puţin 6 surse de mana, drept urmare

SLIGH

Spell:	Casting Cost	Power/Thoughness
4 Mogg Fanatic	R	1/1
4 Jackal Pup	R	2/1
4 Goblin lackey	R	1/1
4 Mogg Flunkies	1R	3/3
4 Goblin Riders	1R	2/2
2 Viashino Sandstalker	1RR	4/3
4 Shock	R	
4 Incinerate	1R	
4 Fireblast	4RR	
1 Hammer of Bogardan	1RR	
4 Cursed Scroll	1	
Lands:		
4 Wasteland		
17 Mountains		



PONZA

Spell	Casting Cost	Power/Thoughness
4 Stone Rain	2R	
4 Pillage	1RR	
4 Avalanche Riders	3R	2/2
3 Tectonic Break	RRX	
4 Seal of fire	R	
3 Shock	R	
2 Fault Line	RRX	
3 Cave-In		
3 Hammer of Bogardan	1RR	
3 Masticore	4	4/4
2 Fire Diamond	2	
Lands:		
4 Rishadan Port		
4 Dust Bowl		
4 Ghitu Encampment		
14 Mountains		



Ponza foloseşte 28 de generatoare de mana (26 land-uri şi 2 fire diamond).

Concluzia ar fi: Nu contează cât de scump ai spellu' ci contează cum, şi câtă mana 'ngrămădeşti! Numărul acesta am văzut câtă, în numărul viitor vom vorbi despre deck-uri multicolore, deci despre cum să-ngrămădim mana.

K'shu

Thandor



Peste tot e pace dar noi vrem războaie în joace!

După cum începea bunul și de curând re-înviatul *Star Wars*... cu mult timp în urmă, undeva departe... într-o galaxie, trăia, o rasă numită Golrath. După cum și rezonanța fonetică a numelui o arată, această rasă era dornică de luptă... pentru supremație, motiv pentru care a început o serie de războaie de cucerire și exterminare... Pentru a pune stavilă înaintării alarmante a inamicilor un număr de planete au format o alianță numită „Alliance of Avares" (pe scurt Ares). După multe și îndelungate războaie Alianța a fost învingătoare. Acum, în prezent această organizație a fost cuprinsă de corupție ceea ce a dus la deschiderea de noi conflicte armate între națiunile ce formau alianța. În mod secret s-a format o grupare armată care însă are interesul de a menține alianța și de a aduce din nou pacea. Cam aici se termină filmulețul de intro, care fie vorba între noi are un puternic feeling (de clonă) de intro la Deep Space Nine [eh... și aici intră gamerul pe scenă].



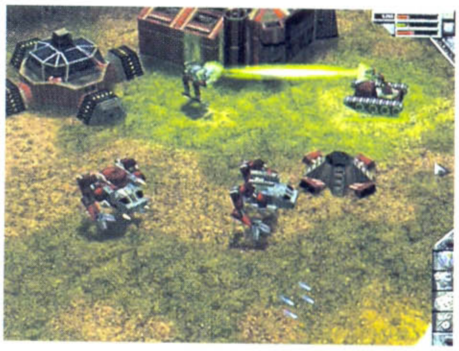


Gameplay

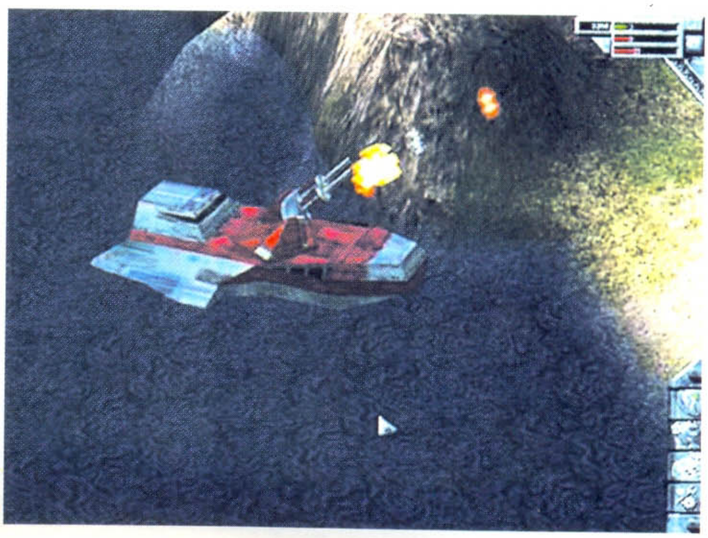
După cum vă puteți da seama din punctul de vedere al poveștii prea multe nu sunt noi... poveste de dragul de a povesti ca la majoritatea celorlalte jocuri lansate pe piață de altfel. Așadar atenția noastră trebuie să se îndrepte asupra modului de joc și a graficii.

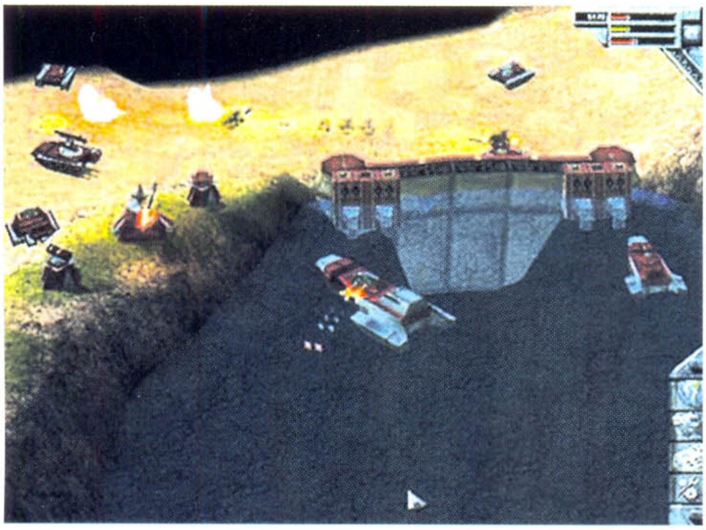
Modul de joc nu diferă cu absolut nimic de cel al RTS-urilor clasice... Construiești clădiri, construiești unități de luptă și te bați până câștigi... dacă nu câștigi iei ultimul salvat și dă-i și luptă din nou. Cu toate acestea jocul are puncte forte. În primul și în primul rând grafica care este de excepție... Avem de a face cu o grafică în întregime 3D (inclusiv meniul). Engine-ul este bine realizat astfel încât peisajul și clădirile arată foarte bine, cu tot felul de detalii (fum, câmpuri electrice, ușițe, etc.). Unitățile de luptă sunt destul de bine realizate dar se putea și mai bine... nu de alta dar arată cam sec și se aseamănă cumplit de mult cu niște tănculețe făcute de niște copilași în grădinițe - niște cuburi asamblate. Dar acestea sunt niște mici neajunsuri ce se pot trece cu vederea în toiul bătăliilor când privirea îți este furată de exploziile foarte bine realizate. Tot la detalii ar mai fi de lăudat atenția dată de producători copacilor. Aceștia pot fi nimiciți fără milă, asaltați atât cu șenilele cât și cu orice fel de armă. Aceste asalturi având ca și consecință depilarea de frunze a copacului precum și răsturnarea acestuia, din nefericire infanteria lipsește cu desăvârșire motiv pentru care nu s-a putut testa efectul căderii unui copac pe respectivul soldat...

Tot ceea ce mișcă pe hartă, mai puțin apa vălurindă de la muma natură, este alimentat de trei tipuri de energie: Xenite și Tritium, pentru care trebuie să faceți mine, pompe și alte alea, și Energie pe care o obțineți de la bunele și bătrânele centrale –



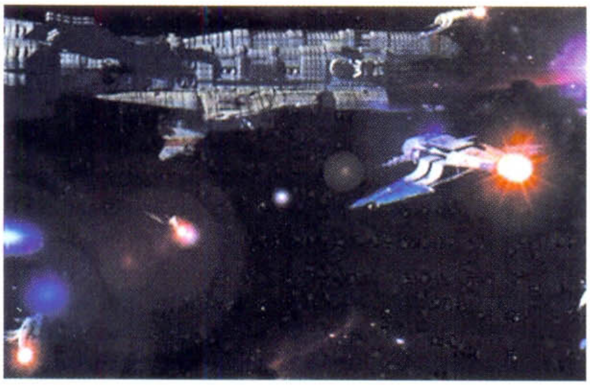








fără de care soldaţii ar muri de cald, cum se moare pe la noi prin ţară. Fiecare unitate pe care o construieşti necesită o anumită cantitate de Xenite şi Tritium iar fiecare clădire



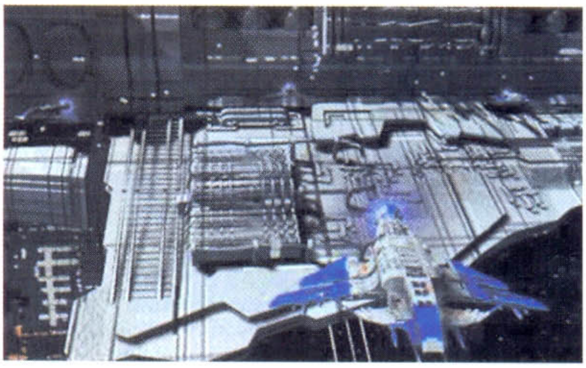
construită foloseşte o anume cantitate de energie.

Deşi, după cum spuneam, soldatul Bulă (infanteria) lipseşte de pe câmpul de luptă, unităţile din *Thandor* sunt destul de variate pentru un joc 3D, există unităţi de aer de apă şi tot felul de unităţi pe şenile, roţi şi ce se mai târă prin noroi şi se blestemă în armată.

Din nou, după cum făceam aluzie comparând tancurile cu nişte cuburi asamblate, unităţile sunt modulare... adică la începutul jocului aveţi un anumit tip de tanc la care puteţi upgrada şasiul, armura şi armamentul (de îndată ce sunt descoperite)... în funcţie de modificările făcute tancul va putea fi echipat cu mai multe feluri de armament (rachete, lasere, etc.).

Hai să ne ali(ni)em

Un aspect pe care producătorii îl consideră ca important la versiunea finală a jocului este posibilitatea de a forma alianţe cu alţi membrii ai coaliţiei Avares (aia coruptă de la începutul poveştii). Prin alianţe se pare că vei reuşi să atragi anumite rase de partea



ta pentru a-ţi face viaţa mai uşoară în lupte... cum va fi implementat acest sistem de alianţe şi diplomaţie în versiunea finală, şi ce rol va avea acesta rămâne de văzut şi dezbătut (producătorii susţin că va afecta inclusiv modul în care se vor succede misiunile). Până atunci însă luptele pe care le-am dat au fost pe cât se poate de clasice, aduni unităţi în timp ce te aperi de atacurile răzleţe şi pre-planificate ale computerului după care te duci şi-l faci varză.

Un mare minus al jocului este că, deşi vă vorbeam de rase, jocul nu are mai multe categorii de unităţi aşa ca în *StarCraft* de exemplu... cu ce te baţi tu cu aia te bate şi el. Cu toate acestea nu se va mai pune problema de zeci şi zeci de unităţi (sau vreo trei, patru selecţii de tancuri sau altceva) împotriva unei alte adunături de unităţi... şi asta nu pentru că ar trebui să ţii cont de strategii... ci pentru că la un moment dat tovarăşul computer nu va mai putea să tot afişeze poligoane în prostie... cu toate acestea vechea vorbă „Fă mai multe că e mai bine!" rămâne valabilă. Jocul nu are un sistem clasic de Fog of War care permite jucătorului să vadă o anumită zonă a hărţii în care se află o unitate, ci se bazează pe Line of Sight, adică atât cât vede o unitate atât vezi şi tu.

În multiplayer se pot conecta până la 8 jucători. Tot pentru multiplayer există şi



un sistem de misiuni. În tot jocul există aproximativ 60 de unităţi (cu upgrade-uri cu tot), iar hărţile variază de la deşert la iarnă, de la lavă la gheaţă. Iar pentru a fi cât mai realist pe alocuri se vor semnala



poduri, păduri şi respectiv munţi.

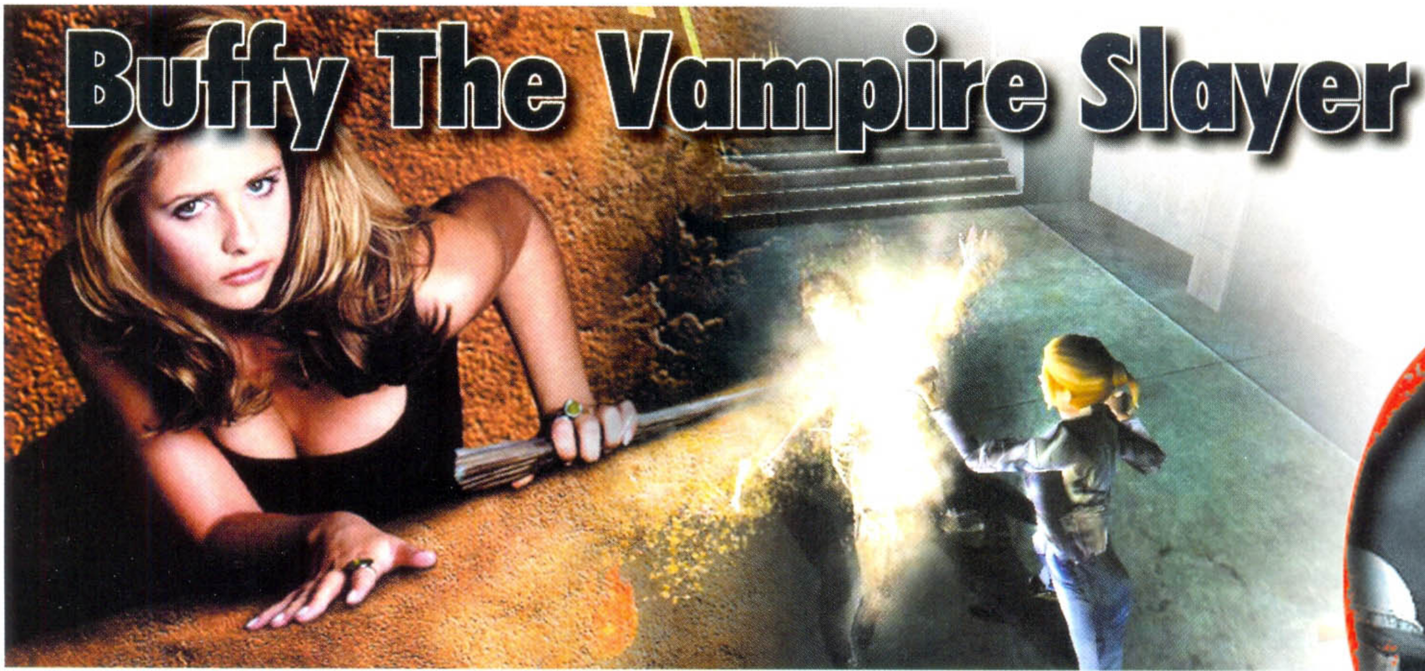
Jocul va fi iniţial lansat pe piaţa germană unde este destul de aşteptat de gameri şi se speră a fi un succes. Per total *Thandor* este un joc care merită jucat... cu toate acestea personal nu prea cred că se va ridica la nivelul lui *Earth* sau *Dark Reign 2*, cu toate că poţi defrişa copacii.

Th3_3nd 4 U

DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: JoWooD Productions
Distribuitor: Infogrames
Ofertant: Best Distribution
Tel.: 01-3455505 Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D, multiplayer: Da
Data apariţiei: Sfârşitul anului 2000..

Buffy The Vampire Slayer



De pe micile ecrane ale televizoarelor pe şi mai micile ecrane ale monitoarelor

O mai ţineţi minte pe frumoasa domnişoară Buffy? Aia cu ţăruşul de lemn în dreapta şi cu usturoiul în stânga, alergică rău de tot la vampiri de orice fel? Da, da, aia care apărea într-un serial de televiziune pe care toate posturile mai de soi l-au difuzat! Ei bine, uite că nu s-a mulţumit cu celebritatea pe care a dobândit-o în televiziune, şi s-a decis să cucerească şi inimile gamerilor. De fapt nu s-a decis ea, ci cei de la **Fox Interactive**, divizia de jocuri a concernului care a produs şi serialul, şi care au experimentat această reţetă pe mai multe producţii de televiziune transpuse în jocuri pentru calculator (*X Files, Man In Black, The 5th Element, Die Hard*). Chiar dacă succesul producţiilor cinematografice nu a garantat, în unele cazuri, şi reuşita jocului inspirat din acea producţie, se pare că **Fox Interactive** a învăţat din greşeli şi *Buffy The Vampire Slayer* va prelua o parte din succesul filmului din care este inspirat.

În cele ce urmează vom decide împreună cam cât de mare este această parte. Ceea ce este sigur, jocul este mai mult decât o simplă producţie menită să mai aducă ceva bani la bugetul casei producătoare, şi mărturie în acest sens stau primele detalii pe care le-au „fâsâit" cu greu realizatorii acestui titlu.



Geaca asta de piele am luat-o de la turci.

Noapte neagră în Sunnydale

Pentru cei care nu ştiu povestea tinerei noastre eroine, recapitulăm foarte pe scurt. Este vorba despre orăşelul Sunnydale, pe care, în ciuda numelui, îl aşteaptă vremuri întunecate. O droaie de vampiri şi alte creaturi ale întunericului plănuiesc să iasă „la suprafaţă", şi să semene răul printre oameni. Şi ca de obicei, când se lasă cu vampiri, trebuie musai să apară şi un „the Chosen One" care, este deja limpede, trebuie să salveze omenirea. Ei bine acest personaj va fi tânăra Buffy Summers, o liceancă frumuşică foc, care, în ciuda aspectului, e dură ca Van Damme şi dă la fel de bine cu piciorul la cap. Şi în ciuda faptului că este supranumită „the Vampire Slayer", să ştiţi că nu ezită să ucidă pe lângă vampiri şi vârcolaci, mutanţi, câini turbaţi şi alte vietăţi cu aspecte sau comportamente ieşite din comun. Şi acest gen de vietăţi se găsesc pe toate drumurile orăşelului american, care pare să fi devenit prima ţintă a acestora.

În lupta sa cu aceste creaturi, eroina noastră va fi ajutată de alte personaje pe

care cei care au urmărit serialul de televiziune le vor recunoaşte fără îndoială: profesorul Giles, un fel de sfătuitor înţelept, Xander şi Willow, cei doi colegi de clasă ai tinerei, care nu pot sta deoparte în clipele în care aceasta este la ananghie, Cordelia, o domnişoară care vrând-nevrând o va ajuta şi ea pe Buffy, şi chiar şi Angel, un om-vampir care în ciuda pornirilor vampireşti va lupta de partea binelui.



3D chicks

Forma pe care o va îmbrăca jocul nostru va fi de 3D action adventure. După ce mi-am aruncat ochii şi peste *FAKK 2*, pot spune că pentru Lara Croft competiţia este mare. Tineretul vine tare din urmă, şi veterana acestui gen de jocuri, care va sosi cât de curând cu un nou *Tomb Raider* pe monitoarele noastre, are mult de recuperat.

Jocul va fi axat pe trei aspecte: cel de combat, în care, bineînţeles, vom lupta cu toate arătările enumerate mai sus, cel de exploring, în care vom umbla prin cele mai ciudate locuri (canale, beciuri, cripte etc.) vom sări, vom muta lăzi vom trage de manete şi alte asemenea operaţii pe care le cunoaştem din alte producţii ale genului, şi cel de puzzle care ne pune la încercare inteligenţa şi perspicacitatea.

Armele pe care le va avea la dispoziţie dom'şoara Buffy sunt cele tradiţionale în lupta împotriva vampirilor: un ţăruş de lemn, ceva cuţite fermecate, o sabie. Lipseşte cununa de usturoi, dar asta este. Tradiţionalism până la un punct!

Demons among us!

Să ne ocupăm puţin şi de partea cea rea, de reprezentanţii răului din producţia noastră. Chiar dacă, aşa cum ne-o indică titulatura personajului central, the Vampire Slayer, domnişoara Buffy are ceva de împărţit cu toţi colţoşii pe care îi întâlneşte.



M-aţi mai văzut vreodată?



Doi inamici, un singur ţăruş!

Dar acestora li se adaugă şi vârcolacii, o altă încrengătură de monştrii tradiţionali. Toate bune şi frumoase, dar apar şi alte orătănii cu care jocul începe, după părerea



Am făcut cinci ani de judo!

mea, să-şi piardă din farmec. Adică un vampir sau un vârcolac am văzut şi prin marile producţii cinematografice care tratau astfel de subiecte, dar o arătare asemănătoare cu un taur păros, gri-pepit, cu gheare imense şi cu nişte ţepi de arici pe spate, cu ochi roşii de beţiv notoriu, este destul de aberant. Dar să fim subţiri şi să acceptăm şi acest soi de animal, că doar este o specie pe cale de dispariţie, înţelegeţi voi ce vreau să zic?

Graficalităţuri

Zgârcenia producătorilor acestui titlu în ceea ce priveşte informaţiile îşi spune cuvântul. Despre aspectul grafic, cel care dă o mare parte din calitatea unei producţii, singurele concluzii pe care le putem trage sunt desprinse din imaginile pe care cei de la **Fox Interactive** ni le-au pus la dispoziţie. Calitatea pare destul de bună, mai ales cea a personajelor. Va conta foarte mult în aprecierea finală şi modul în care se va mişca jocul pe diverse sisteme.

Engine-ul din *Buffy the Vampire Slayer*, chiar dacă nu a fost descris de către producători, este asemănător cu cel din *Tomb Raider*. Diferenţa notabilă (de fapt, singura care se poate observa doar din imagini) este aceea că personajul va putea fi privit din diferite unghiuri în timpul acţiunii, nu neapărat din spate.

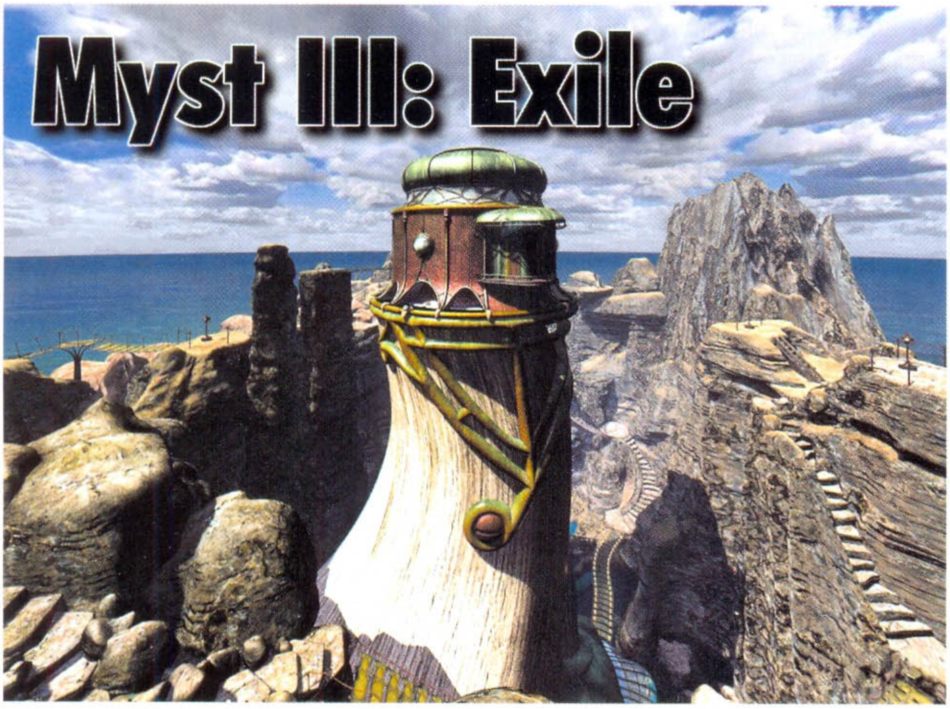
Alte aspecte, ca de exemplu sunetele sau gameplay-ul, nu pot fi discutate deocamdată. Aşa că, în final, am doar un sfat pentru voi. Să nu care cumva să ţineţi pe acelaşi hard vreun *Vampire the Masquerade* şi un *Buffy Vampire Slayer* (când o apărea) că e limpede că iese cu păruială (mai bine zis ţăruşeală) şi poate se strică ceva prin sistem.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	3rd Pers. Action Adventure
Producător:	Fox Interactive
Distribuitor:	Electronic Arts
Ofertant:	Best Distribution
Tel./Fax: 01-345505, 01-345506	
Sistem recomandat:	
Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D:	Da
Data apariţiei:	Sfârşitul anului 2000

Myst III: Exile



Dacă Riven: The Sequel to Myst a fost cel mai bun quest 3D creat vreodată, mai e loc şi pentru partea a treia?

În Los Angeles (California, desigur), pe 11 mai 2000, **Mattel Interactive** (divizia de entertainment) anunţa lansarea celor două titluri noi ale seriei *Myst*, şi anume *Myst III: Exile* şi *Myst Dimensions*.

Seria *Myst*, care, până acum, a cuprins doar *Myst* şi *Riven: The Sequel to Myst*, este considerată de foarte mulţi gameri drept piatră de hotar, barieră de cale ferată, indicator rutier de atenţionare ş.a. în istoria quest-urilor.

Împreună, cele două jocuri s-au vândut (din 1993 încoace) în nu mai puţin de 9 milioane de exemplare. Bernard Stolar, preşedintele companiei **Mattel Interactive** a declarat, plin de entuziasm şi încredere în viitorul seriei, că „**Mattel Interactive** e mândră să continue călătoria pentru fanii loiali ai seriei *Myst* şi să reintroducă fenomenul *Myst* unei noi generaţii de gameri".

Noua pribegie

Myst III: Exile se află în producţie în San Diego, mai precis în sediul **Presto Studios**, fosta concurentă a companiei **Cyan** (producătoarea primelor două jocuri ale seriei). De fapt, ambele firme produc quest-uri şi chiar se spune că, de fapt, nu concurează, ci cooperează, deschizând gustul pentru acest gen de jocuri. Vă amintesc că **Presto Studios** a produs jocuri poate mai puţin faimoase, dar care provoacă rezonanţe plăcute: seria *Journeyman Project* (3 jocuri) şi, de curând, *Star Trek: Hidden Evil*.

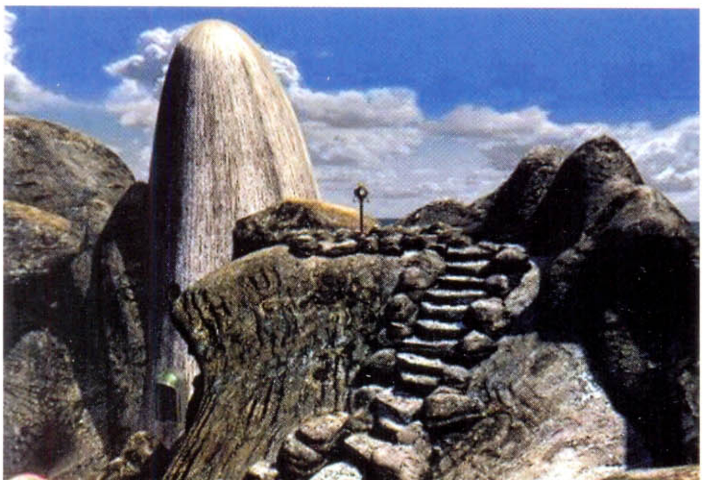


Presto Studios se află acum în situaţia de a depăşi performanţele la care a ajuns **Cyan**. Michael Kripalani, directorul companiei **Presto**, un gamer înrăit pe care doar perspectiva de a juca/produce un nou joc îl convinge să coboare dimineaţa din pat, după o noapte de gaming intensiv, afirmă cu zâmbetul pe buze: „Noi, toţi cei de la **Presto Studios**, suntem foarte încântaţi să producem *Myst III: Exile*. Suntem fani **Cyan** încă de la început; au construit, pentru gameri, o lume minunată, bogată şi complexă. Suntem foarte atenţi să producem un joc demn de numele *Myst*."

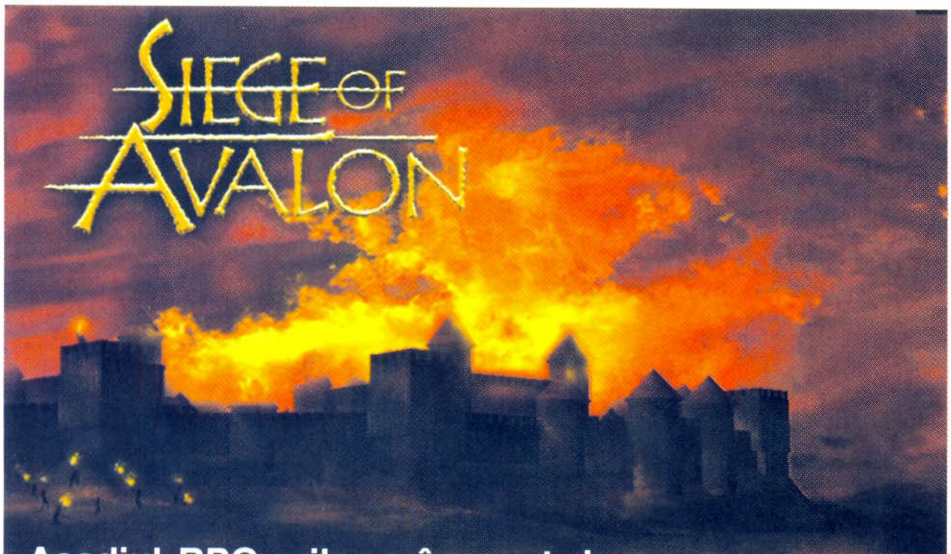
Cyan nu are reticenţe în a încredinţa moştenirea *Myst*-ului unui alt producător: „Filozofia lui **Presto** în legătură cu designul jocurilor şi abnegaţia cu care încearcă să atingă perfecţiunea sunt similare celor ale companiei **Cyan**", spune fondatorul acesteia, Rand Miller. „Nici că se putea o alegere mai bună pentru designul şi producţia noului episod ale seriei *Myst*. Suntem convinşi că viitoarea aventură *Myst* se va ridica la nivelul celor mai pretenţioase aşteptări ale fanilor."



Stilul jocului nu s-a schimbat aproape deloc. Lumea în care se petrece acţiunea din *Myst III: Exile* este tot suprarealistă, ca şi în *Myst* şi *Riven*. Cu toate acestea, *Myst III* va avea noi decoruri fantastice, misterioase şi construite cu mult bun gust. *Exile* va oferi jucătorului ocazia de a explora cinci noi epoci şi de a rezolva mistere multe şi complicate, în cel mai pur spirit *Myst*. Povestea a evoluat şi ea, prin introducerea unui nou personaj negativ, interpretat de Brad Dourif (nominalizat în 1976 la premiul Oscar pentru rolul jucat în filmul „Zbor deasupra unui cuib de cuci").







Asediul RPG-urilor a început de mult... oare cât om mai putea rezista pe metereze?

Trebuie să recunosc că atunci când am avut primul contact cu *Siege of Avalon*, cu multe luni în urmă, am fost impresionat de ceea ce producătorii de la **Digital Tome** încercau să realizeze. Imaginile și press release-ul, de altfel, alimentau din plin această senzație. *Siege of Avalon* urma să fie un joc-roman, un roman întins pe nu mai puțin de șase capitole. *Siege of Avalon* este doar „un episod pilot" al unei povești mult mai grandioase ce va fi lansată anul viitor și care poartă numele de *Pillars of Avalon*. În timp ce noi toți vedem în *Siege of Avalon* un RPG tradițional, **Digital Tome** insistă să-l descrie ca fiind un „Episodic Computer Game Novel". De aceea au și ales o metodă mai inedită de a-l distribui. Primul capitol este deja disponibil free pe Internet și constituie piesa de rezistență a jocului, de vreme ce te introduce în universul Avalonului, dar mai ales deoarece conține resursele ce vor fi folosite și de celelalte capitole. Într-un ritm de aproximativ un capitol pe lună **Digital Tome** ne va oferi și restul de cinci episoade (de





Operă de artă „davinciană".

data aceasta contra cost), dintre care doar capitolele 2 și 6 sunt obligatorii pentru terminarea jocului, în timp ce 3, 4 și 5 dețin rolul unor Expansion Pack-uri.

O idee originală și inedită de distribuție, imagini grafice de excepție, un storyline captivant toate erau premizele unui RPG reușit din toate punctele de vedere, și totuși...

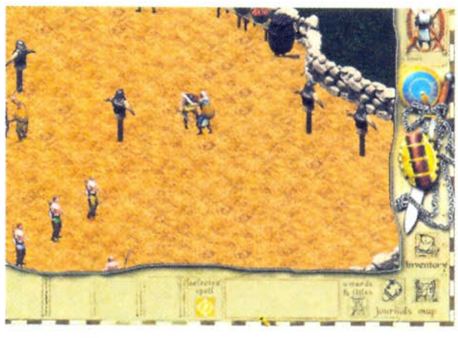
A fost odată...

În preriile unui ținut îndepărtat trăia o rasă de nomazi, Sha'ahoul, formată din uniunea a două triburi imense, unul uman și unul orc. În prezent, Sha'ahoul sunt conduși de un tânăr șaman, ambițios dar mai ales un războinic temut. Sha-ahoul credeau într-o religie a echilibrului, fiecare lucru din viață avea patru elemente aflate în echilibru perfect. Așa cum anul are patru anotimpuri, la fel și lumea este populată de patru tipuri de culturi. Ahoul (partea orc a tribului) reprezentau focul și vara, iar Sha'men (partea umană) erau toamna și vântul, exact elementele cele mai benefice vieții nomade. Iarna pentru ei era un anotimp urât, un anotimp care pustia pământul și alunga vânatul, de aceea pentru Sha'ahoul tot ce reprezenta iarna trebuia eliminat. Ultima iarnă era neașteptat de grea, cea mai grea pe care o văzuseră vreodată Sha'ahoul. În mijlocul acestei ierni, atenția lui Mithras a fost atrasă de un fum la orizont. Nu mică a fost mirarea lui să descopere acolo o mică așezare de fermieri din Oriam. Oamenii iernii... Așa ceva nu trebuia permis... Atacul



Un Excel rudimentar.

a fost surprinzător și devastator. Fermierii nu au avut nici cea mai mică șansă. Acesta a fost începutul unui război care avea să cutremure întregul ținut, pentru sute de ani de acum încolo. Rând pe rând, regatele plecau steagurile în fața hoardelor dezlănțuite ale Sha'ahoul. Ultima rezistență o opuneau patru (din nou această cifră) ținuturi ce formaseră o coaliție împotriva barbarilor. Adunând toate ajutoarele posibile, aceștia au construit o fortăreață impozantă de la adăpostul căreia să poată conduce cruciada împotriva lui Mithras. Avalon, cetatea sfântă a coaliției, a purtat noroc aliaților, forțele combinate reușind să alunge armatele nomazilor din Oriam. Din păcate, bucuria a fost de scurtă durată, cel mai de seamă membru al coaliției, regatul Taberland a căzut pradă războiului civil. Mithras a profitat de acest eveniment, și cu o armată proaspătă a atacat din nou alianța, mult slăbită de retragerea Taberland-ului. Atacul a fost atât de năucitor, încât, în scurt timp, armata nomadă a început asediul Avalon-ului. Situația era disperată și orice sabie în plus era binevenită.



Terenul de antrenament...

...un joc pe calculator...

Eroul nostru ajunge în Avalon într-un moment în care, după opt luni de asediu, balanța victoriei începe să încline serios către hoardele nomazilor. Însă nu acesta este motivul pentru care te afli în măreața citadelă, ci pentru un scop mult mai banal, acela de a afla dacă fratele tău Corvus mai trăiește și să îi dai vestea morții tatălui vostru. La sosirea în Avalon, ești întâmpinat tocmai de Corvus, deci prima parte a misiunii a fost încheiată, însă aflând că tocmai pleacă într-o misiune importantă, „omiți" să-i dai vestea rea. Bineînțeles, acea misiune sfârșește prost, iar fratele tău dispare, un motiv suficient de puternic pentru a te determina să rămâi în Avalon și să dai de capătul acestei povești.



Acțiunea din *Siege of Avalon* este tipică unui RPG, nimic ieșit din comun. Din puținul pe care îl ai, încerci să te echipezi cât mai bine pentru că, dincolo de zidurile cetății Infernul este dezlănțuit, vorbești cu personajele întâlnite (preferabil cu cât mai mulți deoarece poți afla foarte multe trăgând cu urechea la bârfele lor), unele dintre acestea chiar îți vor cere mici servicii. Din păcate jocul pare construit în jurul fighter-ului, deși producătorii afirmă că te poți dezvolta în orice direcție vrei fără să fii îngrădit de clasă și cu toate că inițial îți oferă trei căi de a parcurge aventura (Fighter, Mage, Scout). Aproape toate, mai bine spus toate, obiectele găsite în joc sunt destinate fighter-ului și mă refer la arme, armuri, etc. Singurul moment în care ți se oferă ceva specific clasei de început este atunci când te prezinți la armurier cu scrisoarea de recomandare pentru a primi gratuit



La piață, după ceva echipamente.

o armă și o armură. Impresia că jocul este destinat pentru a fi jucat doar cu fighter-ul se accentuează în momentul în care intri efectiv în luptă. **Digital Tome** a optat pentru un engine asemănător cu cel din *Diablo*, de aceea mulți fani ai genului vor fi poate șocați de multitudinea de asemănări dintre cele două jocuri. Aceeași perspectivă izometrică, același design al personajelor, același mod de mișcare (cu o excepție pe care o voi aminti mai târziu). La fel, decorurile sunt excepțional realizate, detalii extrem de mărunte (orice echipament prezent pe personaj se vede literalmente). Însă când vine vorba de luptă asemănările dintre *Diablo* și *Siege of Avalon* se cam termină. Deși e foarte simplist, îți alegi un adversar, dai click pe el și apoi urmărești schimbul de lovituri până când unul dintre oponenți pică, în mod cert va da cele mai mari dureri de cap. Producătorii ne avertizează că fiecare adversar întâlnit va avea rezistențe și puncte slabe pe care noi va trebui să le găsim și să le speculăm. Au uitat însă un mic element, jocul nu ne oferă absolut nici o posibilitate de a afla acele puncte slabe. Pe lângă faptul că personajul se mișcă încet (n-am reușit să-l fac să alerge sub nici o formă), spre surprinderea tuturor atunci când lovești adversarul nu ți se indică sub nici o formă cât de eficient a fost atacul. Dacă nu vezi ce damage cauzezi, cum poți să afli cât de periculos e adversarul sau dacă are rost să-l ataci. Iar pentru magi, acest lucru este fatal, acesta neavând la dispoziție decât un arsenal (destul



Pe aici nu se trece!

de limitat în acest capitol și fără absolut nici o descriere a lor) de magii, nu știi niciodată cât de eficiente sunt acestea. Și apoi, stai nedumerit și te întrebi de ce nu reușești sub nici o formă să-ți anihilezi adversarul. Este un mare minus, unul care - după umila mea părere - va dăuna foarte mult unui joc, foarte reușit, în schimb, sub alte aspecte.

Un alt impediment întâlnit în *Siege of Avalon* este lupta după ziduri, care de altfel va constitui un alt argument al afirmației mele privitoare la generozitatea cu care este tratat fighter-ul. În momentul în care locul bătăliei și cameră intervine un obstacol, de regulă un zid, nu mai poți vedea adversarul și nici să-l desemnezi ca țintă a atacului, deși atât personajul tău cât și inamicul sunt pe aceeași parte a zidului. Producătorii au încercat să rezolve această problemă prin introducerea opțiunii de „X-Vision", dar raza acesteia este atât de mică încât este utilă doar fighter-ului, în timp ce magul și scout-ul pentru care distanța de oponent este un element vital sunt iarăși dezavantajați.

După cum am spus puțin mai devreme, grafica și designul reprezintă punctul forte al jocului. Totul este astfel conceput încât să creeze acea atmosferă mistică, medievală și puțin fantastică. Începând de la interfață și jurnal, unde prezența hârtiei galbene de manuscris și a schițelor în creion este pre-



Dii, dii! Murgule, dii!

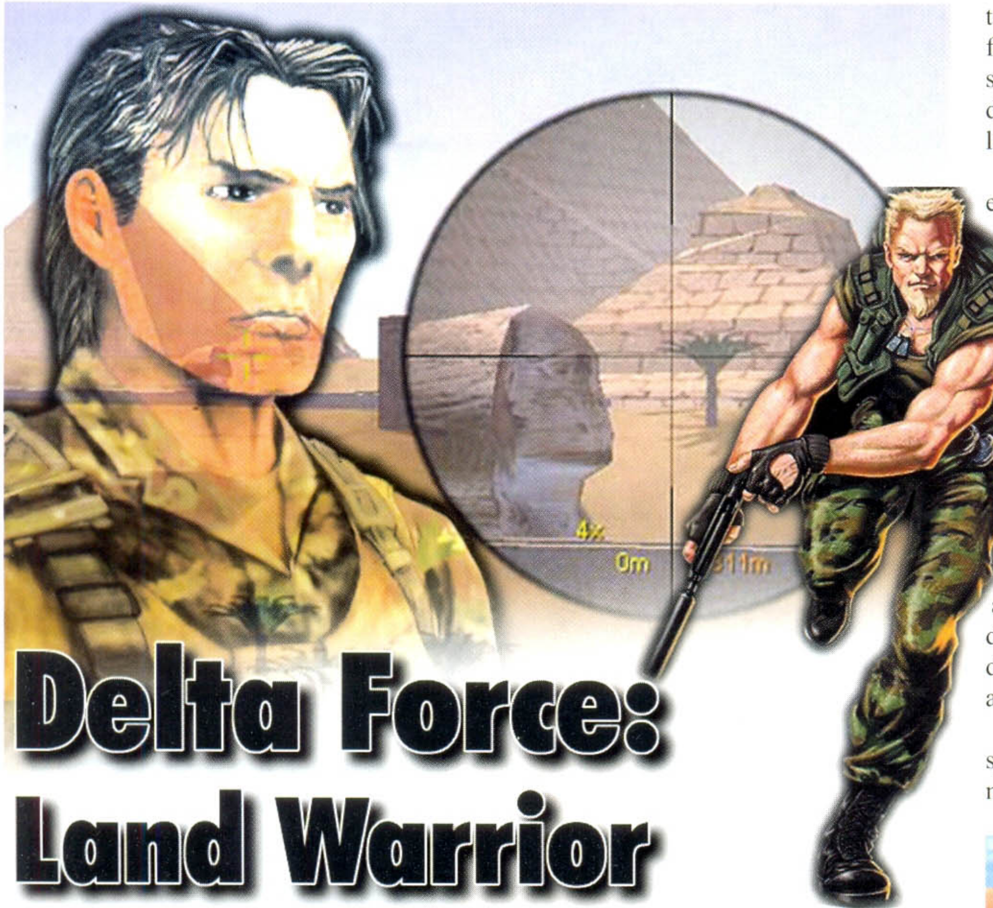
dominantă, până la arhitectura clădirilor și vestimentația personajelor.

Efectiv îmi pare atât de rău de acest joc, începuse atât de bine, se prezintă excepțional din punct de vedere tehnic, dar capotează atât de rău la câteva elemente de gameplay vitale. Imaginați-vă, numai faptul că poți ataca și ucide dacă vrei un NPC sau atmosfera întunecată, medievală erau motive suficiente pentru a atrage chiar și gameri care nu joacă frecvent RPG-uri. Ce este și mai dramatic, acest prim episod, așa cum am menționat deja, conține toate resursele ce vor fi folosite de capitolele următoare, în consecință posibilitatea ca aceste probleme să fie rezolvate până la sfârșitul jocului sunt... minime.

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	Digital Tome
Distribuitor:	Digital Tome
Sistem recomandat:	Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Nu
Data apariției:	Sfârșitul anului 2000



Delta Force: Land Warrior

Sau Delta Force 3 pentru cunoscători, cu un 3 mare şi binemeritat

O serie de succes cum este *Delta Force* a celor de la **Novalogic**, care a consacrat un număr impresionant de sniper-i virtuali şi care a reuşit să se impună mai ales prin multiplayer-ul îndrăgit de toată lumea, nu putea bate prea mult pasul pe loc. Şi uite aşa, fără un tam-tam pe care alte case producătoare îl fac în jurul unor titluri mult aşteptate de către gameri, şi care, câteodată, este făcut degeaba, după ce am văzut câteva screen-shot-uri din acest nou membru al seriei, *Land Warrior*, m-am trezit cu demo-ul acestui joc pe masă. Nu au mai trecut decât câteva minute, şi îmi desfătam ochii cu piramidele egiptene, cu sfinxul, cu un engine nou-nouţ, cu un joc care, pe ansamblu îmi va plăcea cu siguranţă, dar care are şi câteva mici minusuri. Înainte de a începe să discutăm despre caracteristicile noului *Delta Force*, pe care cred că nimeni nu se supără dacă îl vom numi *Delta Force 3*, trebuie să vă precizez că am avut la dispoziţie doar varianta demo a jocului, care cuprinde prima misiune şi doar câteva dintre armele pe care le vom putea folosi pe parcursul întregului joc. Bineînţeles că am dat noi cum am putut din coate (adică din mouse-uri) şi am mai aflat una-alta pentru voi.

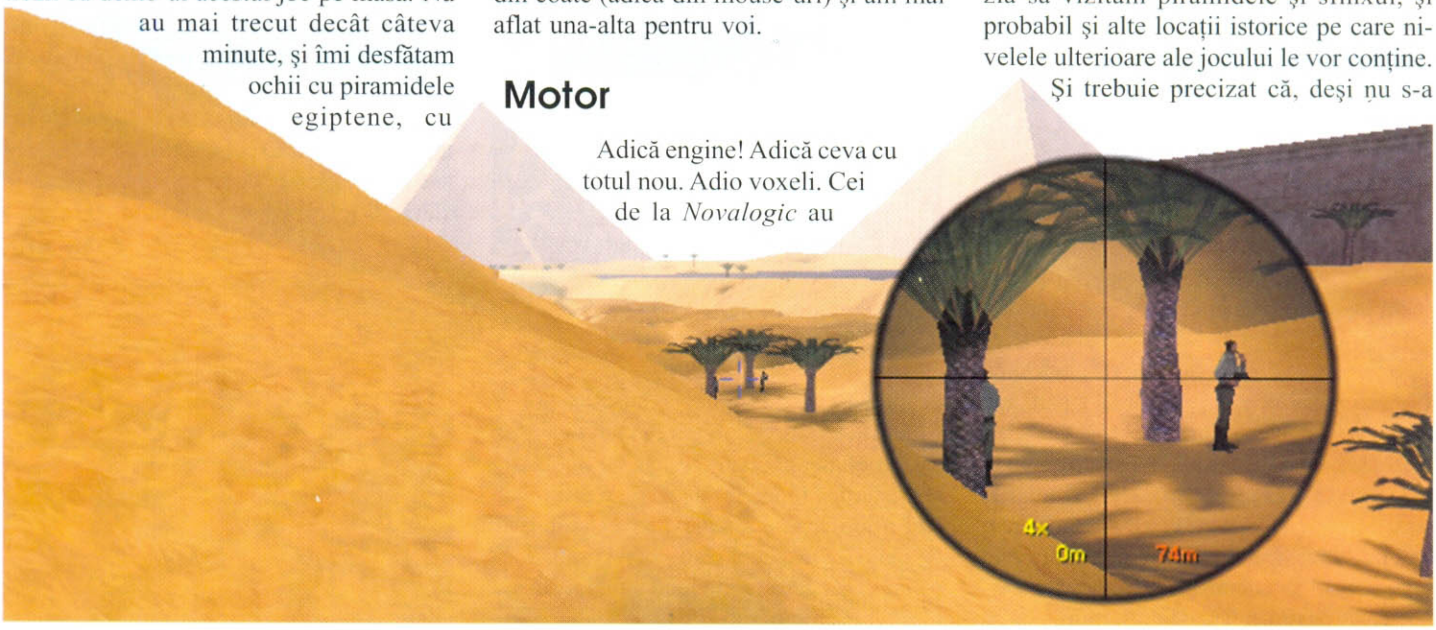
Motor

Adică engine! Adică ceva cu totul nou. Adio voxeli. Cei de la *Novalogic* au trecut în sfârşit de la engine-ul cu care au fost realizate primele două producţii ale seriei la unul cu totul nou, care foloseşte din plin resursele celor mai puternice acceleratoare grafice existente la ora actuală.

Caracteristica de bază a noului engine este reprezentată de tratarea mult mai realistă a distanţelor mari şi foarte mari, concomitent cu acordarea unei mai mari atenţii detaliilor mediului înconjurător. Chiar şi un inamic aflat la şapte-opt sute de metri va putea fi distins fără prea mari probleme. Toate obiectele din peisaj, chiar şi cele de dimensiuni mai mici vor fi uşor de observat. Cu toate acestea, unele aspecte sunt supărătoare. În primul rând piramidele, care nu sunt compuse din blocuri mari de piatră, ca în realitate, ci au laturile plane, perfect plane. Mai mult decât atât, te poţi sui pe ele, lucru care este de altfel posibil şi în realitate, dar nu chiar aşa de uşor ca în joc.

Totodată s-a acordat o mai mare atenţie spaţiilor interioare, care vor fi mult mai bine exploatate în acest joc. Iată că avem ocazia să vizităm piramidele şi sfinxul, şi probabil şi alte locaţii istorice pe care nivelele ulterioare ale jocului le vor conţine. Şi trebuie precizat că, deşi nu s-a







Fugim...



fugim că arde...



... ne oprim, acum fug ei.

acordat o atenție deosebită interioarelor locațiilor istorice, ne putem totuși face cât de cât o idee despre acestea.

Tot datorită engine-ului, mișcările soldaților inamici au devenit mult mai naturale. Mici de tot, văzuți prin luneta armei, ei cad în moduri cât mai reale, fie zbuciumându-se de moarte, zvârcolindu-se în cele mai groaznice chinuri, fie căzând lat într-un dublu salt pe spate, care nu este deloc exagerat.

Altă îmbunătățire este legată de AI. În primul rând, inamicii nu vor mai trage continuu, chiar și în momentele în care nu ne vor vedea. Atâta timp cât stai ascuns și nimeni nu te vede, nimeni nu trage. Second, dacă te dai după un colț, dar ai fost văzut, există posibilitatea ca aceștia să nu mai aștepte ca statuile, ci să vină după noi. Lupta devine astfel mai interesantă. De asemenea, unii dintre adversari pur și simplu își vor arunca arma jos, vor cădea în genunchi și ne vor implora să fie cruțați.

Iarba verde de acasă

Chiar dacă jocul arată mai bine decât predecesorii lui, parcă nisipul Saharei, în care, între noi fie vorba, te poți scufunda fără nici o problemă până la glezne, ne face să ne fie dor de iarba deasă din DF2, în care te puteai trânti să tragi un „nap" de somn și să filezi valea. Se pare că în DF3 va fi puțin mai dificil să-ți găsești o poziție din care să observi, dar să nu fi observat. Sper ca următoarele nivele ale jocului să permită acest lucru, în caz contrar sniper-ii profesioniști, maeștrii ai anterioarelor DF-uri vor fi destul de dezamăgiți de noul titlu.



S-a încercat introducerea unui recul al armelor. Chiar dacă nu s-a reușit acest lucru pe deplin, apare totuși o diferențiere a acurateții cu care se poate trage, în funcție de mișcările personajului (în alergare sau de pe loc). Aspectul third-person a rămas, se pare, același, așa că sfatul meu sincer este să optați pentru first-person.

Noi și vechi

Arme noi se pare că au apărut, dar baza o formează tot cele vechi, tradiționale. Însă ceea ce este cu adevărat nou, este faptul că *DF3* face un mare pas spre *Team Fortress-ul* celor de la **Sierra**, lucru care se referă exclusiv la multiplayer-ul desfășurat prin intermediul Internetului. În cazul acesta, vă veți putea alege personajul dintr-o foarte bogată panoplie, fiecare dintre caracterele existente fiind specializat într-un anumit domeniu (Sniper, Demolitions, Close Quarters



Battle, Aquatics sau Heavy Gunner). Odată ales personajul, purcedem la crearea unei echipe care poate cuprinde gameri din lumea întreagă, cu care tragem niște bătute împotriva altora de le merg fulgii. Adică trageți, dacă vă ține Internetul și implicit



buzunarul. Sincer să fiu, acest mod de joc nou nu mă entuziasmează, prefer clasicul stil *Delta Force*, multiplayer bineînțeles, pe care l-am îndrăgit de la primul titlu al seriei, și sper că nu voi fi dezamăgit de *Land Warrior*.

Dr. Pepper



Eu zic că am luat destul bronz la ten.

DATE TEHNICE

Gen:	Action
Producător:	Novalogic
Distribuitor:	Novalogic
Ofertant:	Best Distribution
Tel.: 01-3455505	Fax: 01-3455506
Sistem recomandat:	
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM	
Accelerare 3D	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	Noiembrie 2000.

Red Faction



Un nou joc de acțiune, o nouă aventură, un nou FPS!

Cineva îmi spune că este plăcut surprins de evoluția jocurilor din ultima perioadă și mai ales în ceea ce privește shooter-ele. Titluri ca *Unreal* sau *Quake* sunt deja consacrate, există altele precum *Deus Ex* și *Soldier of Fortune* care revoluționează acest gen. Bineînțeles că, această evoluție nu poate fi decât benefică, atât pentru industria jocurilor cât și pentru noi. Așa că nu ne rămâne altceva de făcut decât să profităm din plin de acest lucru. Despre toate aceste jocuri am discutat, le-am analizat și le-am studiat, dar, mai ales, le-am jucat. De data aceasta a sosit rândul unui alt titlu de a-l lua în vizor, un first person shooter numit *Red Faction* și, cine știe, poate că și acesta va aduce ceva nou, ceva ce nu am mai întâlnit la alte jocuri de acest gen.



Red Faction este de fapt un proiect de joc pentru PlayStation 2 al celor de la **Volition**, creatorii binecunoscutului *Descent Freespace*, dar care va apărea și într-o versiune pentru calculator. Dacă *Descent Freespace* este cunoscut pentru faptul că existau șase grade de libertate, posibilitatea de mișcare și rotire în jurul celor trei axe, *Red Faction* (în cazul în care proiectul va fi dus la bun sfârșit), promite să se facă remarcat prin Geo-Mod, modificarea arbitrară în timp real a geometriei, un engine 3D care permite deformarea mediului. Cu alte cuvinte, vom putea distruge orice, oricând și cu orice ocazie. Astfel că, fiecare element al mediului poate înregistra efectele distrugerii în timp real și nu mă refer doar la găurile produse de gloanțe în texturi ci mai ales la modificările de formă de multe ori în cele mai neașteptate moduri.

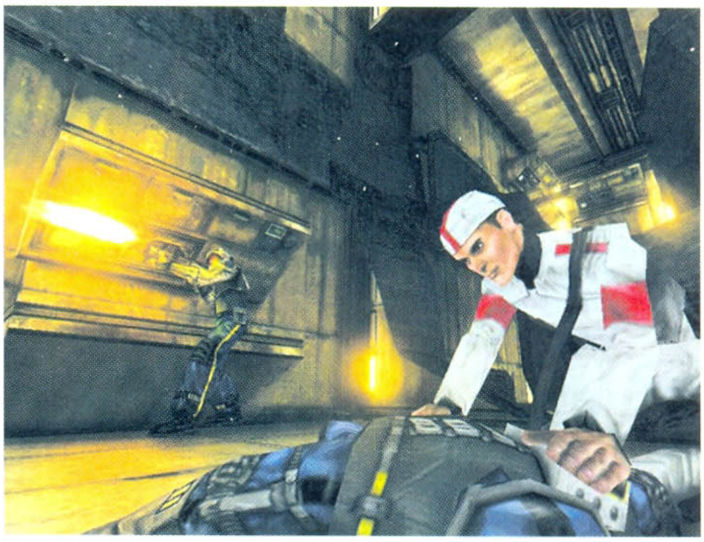
Pe pământ, prin aer sau prin apă?

Aceste inovații a celor de la **Volition** vor face ca gamerii să aibă posibilitatea de a „crea" scurtături. Cum adică, nu înțelegeți? Păi, să zicem că la un moment dat dorim să intrăm într-o încăpere și ușa este închisă sau, pur și simplu, nu o găsim... mă refer la ușă. Ei bine, să știți că această problemă va putea fi foarte ușor rezolvată în cazul în care avem la dispoziție un lansator de rachete, deoarece cu ajutorul acestei arme vom putea face o gaură în zid de mărime considerabilă. Ei... ce spuneți? Interesant este faptul că acest lansator de rachete va dispune de o vizualizare în infraroșu cu care vom putea detecta inamicii după căldura degajată de corpul lor. Deci, dacă un dușman se va afla în spatele unui zid, acest sistem infraroșu numit HUD ne va permite să îl observăm și vom putea astfel să îl eliminăm fără nici cea mai mică problemă. Bineînțeles că pe lângă „rochiet-lonciăr" (Snake-ism) vor exista o mulțime de alte arme, aproximativ 15, despre care realizatorii jocului nu dau deocamdată nici un fel de informații.

Oricum, cert este faptul că vor fi pistoale, mitraliere, puști cu lunete și alte



Sunteți gata, băieți?



Moșule... te doare tare?

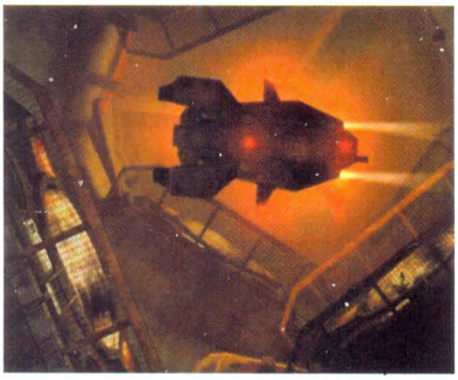


arme pe care le-am întâlnit la alte jocuri de acest gen. Grație tehnologiei avansate folosite la realizarea jocului și a noului engine Geo-Mod, avem foarte multe posi-



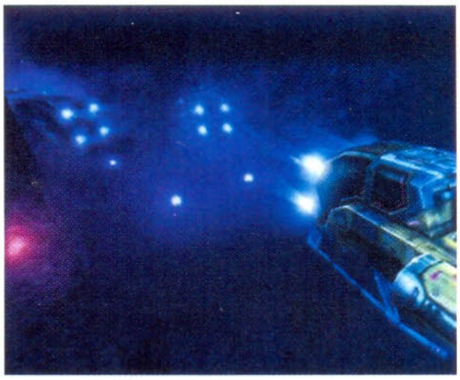
Hmm... I smal a rat!

bilități de a-i exploata aceste performanțe extraordinare. Asta pentru că și pământul, la fel ca zidurile sau alte elemente ale mediului, este destructibil și poate constitui o eventuală țintă. Să presupunem că dorim să săpăm o gaură pe sub un zid pen-



tru a putea trece la nivelul următor. Nimic mai simplu, însă să nu credeți că avem nevoie de cazma, lopeți sau târnăcoape. Pentru a săpa adevărate tunele subterane





nu vom avea nevoie decât de o armă grea, respectiv același lansator de rachete, care se va dovedi extrem de folositor în astfel de situații sau...

Acum că v-am făcut curioși nu îmi rămâne altceva de făcut decât să merg mai departe și să vă vorbesc și despre cele șase vehicule pe care le vom întâlni în *Red Faction*. În primul rând, trebuie să vă spun că fiecare dintre acestea va fi dotat cu arme, însă aceste vehicule își vor găsi cea mai mare utilitate atunci când va trebui să „trecem" prin ziduri sau peste unele obstacole naturale și artificiale. Una dintre cele mai interesante mașinării de la acestă categorie o constituie „Driller" care în limba noastră maternă s-ar traduce ca „să-



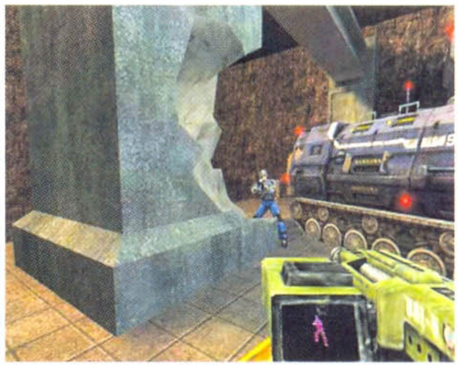
pătorul" sau alfel spus mașina de săpat. Acest vehicul seamănă cu cel de pe planeta Marte din filmul Total Recall, cu niște roți dințate imense în fața cărora nici un zid nu mai rămâne în picioare. Cele șase vehicule din *Red Faction* au o utilizare foarte largă, adică vor fi vehicule de aer, apă și pentru sol: Driller, Fighter și Minisub, care cred că-și exprimă utilitatea prin numele lor! Astfel, gamerii vor putea zbura, vor putea merge pe/sub ape sau pe/sub pământ și vor putea trece prin ziduri, toate aceste fără nici cel mai mic efort, datorită inovațiilor celor de la Volition.

Red Faction promite action!

Din câte se pare, *Red Faction* va fi un joc bun dacă nu foarte bun însă ca de fiecare dată nu ne vom putea convinge de acest lucru decât abia după apariția acestuia. Eu zic că trebuie să fim optimiști și încrezători având în vedere toate elementele de succes ale jocului, despre care am discutat mai



sus, *Red Faction* nu poate fi decât un titlu foarte reușit care probabil că va avea pretenția pentru titulatura de cel mai bun FPS al anului. Așadar, iată un nou first person



shooter care promite că va aduce foarte multe inovații în acest domeniu al jocurilor pe calculator.

Din păcate, *Red Faction* va fi, pentru început, doar pentru PlayStation 2, însă cei de la **Volition** doresc să realizeze în cel



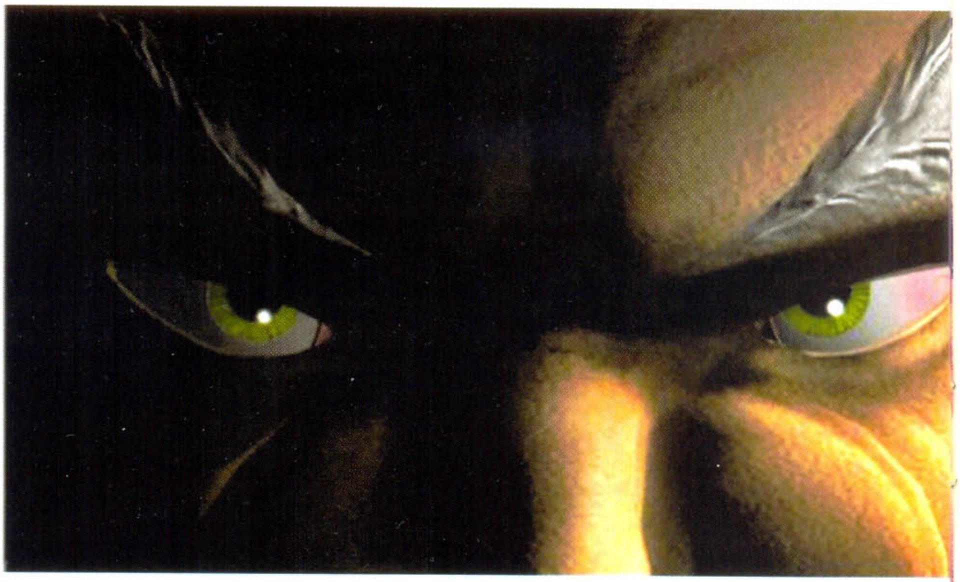
mai scurt timp posibil și o versiune pentru PC. Asta e, trebuie să așteptăm. Să sperăm că va merita! Voi ce credeți?!?

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:	FPS
Producător:	Volition
Distribuitor:	THQ
Sistem recomandat:	
Pentium 400 MHz, 64 MB RAM	
Accelerare 3D	Da
Multiplayer:	Da
Data apariției:	Neanunțată.

In Cold BLOOD



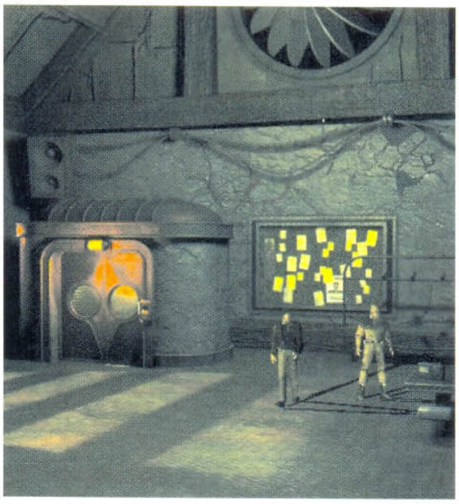
Să acționăm cu sânge rece și să-i lăsăm să se răcească în sânge!

Produsul care „sângerează" încă din titlu nu este nimic altceva decât un joc de acțiune, un third-person, pe care cei de la **Revolution Software** s-au gândit să-l adapteze și pentru PC, impulsionați probabil de succesul înregistrat în rândul posesorilor de console. Faptul că *In Cold Blood* a fost inițial proiectat pentru console are câteva consecințe și asupra variantei pentru PC, mai ales asupra aspectului grafic, care mai poartă unele dintre caracteristicile specifice producțiilor pentru console. Cu toate acestea, *In Cold Blood* este un titlu de acțiune care poate capta atenția multor gameri prin acțiunea palpitantă pe care o propune. Acțiune pe care, în cele ce urmează, îmi face plăcere să v-o prezint și vouă.

Interogatoriul

O mână fermă îl apucă pe Cord de păr și îi cufundă capul în ligheanul cu apă rece ca gheața. Pe fața uimită a acestuia se reflecta umbra crudului Nagarov. Respirația i se tăiase. Era terifiat! Din cauza puternicei lumini care îl orbea, nu putea să-l observe pe cel care-l interoga. Dar îi simțea respirația.

Ești agentul CIA John Cord. În urma unor manevre efectuate de submarinele nucleare ale Chinei pe coasta Taiwanului



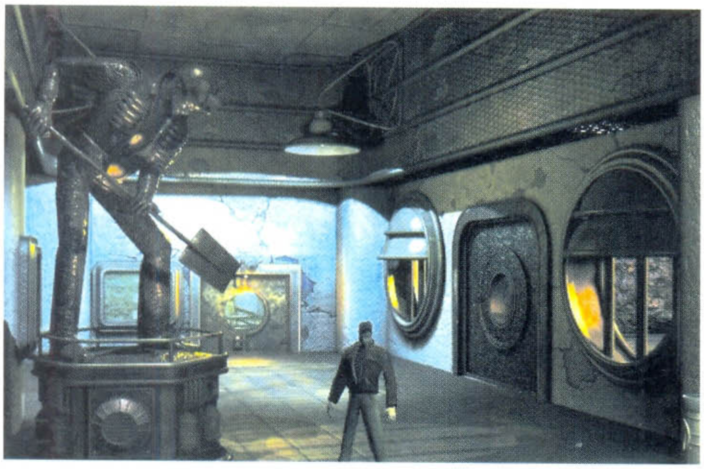
și a implicării iminente a spionilor Statelor Unite, unul dintre aceștia dispare în condiții misterioase în timp ce „era geană" pe o mină de uraniu din Volgia (ce nume rusesc!). Pentru a cerceta dispariția acestuia, ai misiunea de a te infiltra în mina respectivă, care aparent era o uzină dezafectată. Dar ceva nu merge bine, și ești luat prizonier.

Frumusețea scenariului echipei de la **Revolution Software** este cu atât mai mare, cu cât, pe lângă faptul că limitele realului nu sunt depășite, chiar dacă apare un stat fictiv situat undeva între Rusia și China, misiunile jocului se constituie în flashback-uri în trecut. Aflat în sala de interogatoriu, John Cord își amintește modul în care a pătruns în mina respectivă, felul în care s-a strecurat printre gărzi, luptele cu acestea. Toate aceste amintiri îmbracă forma unor misiuni ale jocului.

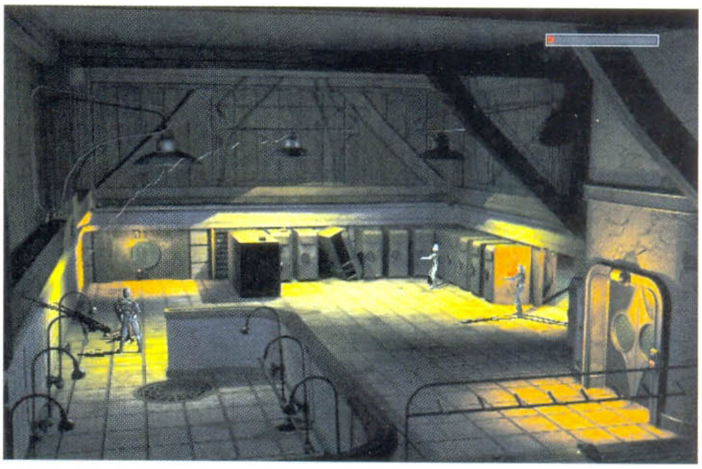
Nu am avut ocazia să joc prea mult din beta-ul pe care distribuitorii ni l-au oferit cu amabilitate, dar probabil că jocul se va întinde și pe parcursul unei evadări a eroului nostru, că doar n-o să moară în închisoare.

Originalitate

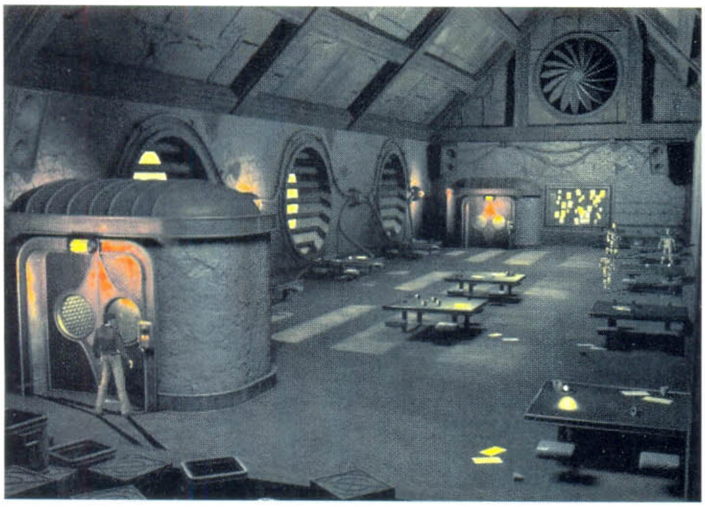
Acest mod de țesere a storyline-ului este destul de original și în același timp reușit. Între misiunile jocului se găsesc secvențe cinematice care ne ajută să înțelegem mai bine mersul lucrurilor. În ultima vreme asemenea originalitate am mai întâlnit în *Time Machine*. Aș merge chiar mai de-



Monumentul minerului.



Stop shooting!





parte și aș afirma că și engine-urile celor două jocuri se aseamănă. Cel puțin din punctul de vedere al mișcării personajelor



M-au bătut ca pe fasole!

și al camerei de luat vederi. Dar d'alde Mike s-ar putea să-mi sară la beregată pentru că s-a îndrăgostit lulea... am aflat ce-i dragostea, lasă-mă papa... brrr! E prea rece apa! Spuneam că cei care au îndrăgit *Time Machine* s-ar putea să nu fie de acord cu această comparație, dar e reală, credeți-mă.

AI-ul din joc este destul de evoluat și jucătorul va trebui să-l păcălească prin orice mijloace.

Chiar dacă este vorba despre un titlu de acțiune, folosirea armelor este doar ultima soluție. Acest lucru se datorează în mare parte faptului că într-o luptă cu pistoalele, se moare foarte ușor. Asta e un fel de „iarna nu-i ca vara", dar mă refer strict la jocurile de calculator. Adio vremurile în care încasai zece gloanțe și mergeai la fel de drept. Aici două trei gloanțe și coliva este gata. Așa că mai bine pâș-pâș, furiș-furiș, că e mai sănătos. Cu toate acestea, am întâlnit situația destul de surprinzătoare ca, într-o bază militară destul de bine păzită, în care cu mari eforturi am reușit să mă furișez, și în interiorul căreia am trecut de mai multe filtre, să urc cu liftul un etaj, sau câte o fi urcat el, și în camera în care am ieșit să fiu întâmpinat numai de lume prietenoasă, cu care am avut ocazia să discut amical, chiar și despre fotbal.



O altă situație bizară, este aceea în care am încercat să atac un soldat care stătea cu spatele. Atacul a eșuat, soldatul a început să tragă, s-a dat alarma, și de după o ușă au năvălit patru „volgi" (așa cred că se numesc locuitorii Volgiei) sau patru „volgieni" (pentru cei mai pretențioși) care m-au făcut carne de mititei. Am reîncărcat o salvare anterioară, am ajuns la soldatul cu pricina, și am zis: „Ia hai să deschid eu ușa să văd ce fac ăia patru!". Ei bine, stupoare.

Ăia patru nu prea erau pe acolo, ceea ce înseamnă că în caz de alarmă apar de nicăieri. Așa că tot furișatul e mai sănătos.

La finalizare

Revenind puțin la aspectul grafic, că ăsta este de bază, trebuie spus că în versiunea beta pe care am avut-o la îndemână am întâlnit destule bug-uri, pe care sunt sigur că cei de la **Revolution Software** le vor înlătura până la versiunea finală.

Calitatea filmelor este un alt element care confirmă faptul că *In Cold Blood* a fost inițial proiectat pentru PlayStation, știut fiind faptul că filmele pentru acest gen de suport au o calitate excepțională. Este și cazul secvențelor cinematice din producția noastră, care beneficiază în plus și de o regie de excepție.

Mi-ar fi plăcut să putem discuta și despre sunete, care este de așteptat să întregească atmosfera de suspans care caracterizează jocul, dar din păcate versiunea beta pe care am avut-o la dispoziție a fost destul de săracă la acest capitol. Oricum, sper ca muzica din joc să fie pe măsura atmosferei.

În final nu pot decât să spun că iubitorii de aventuri, cei care se dau în vânt după

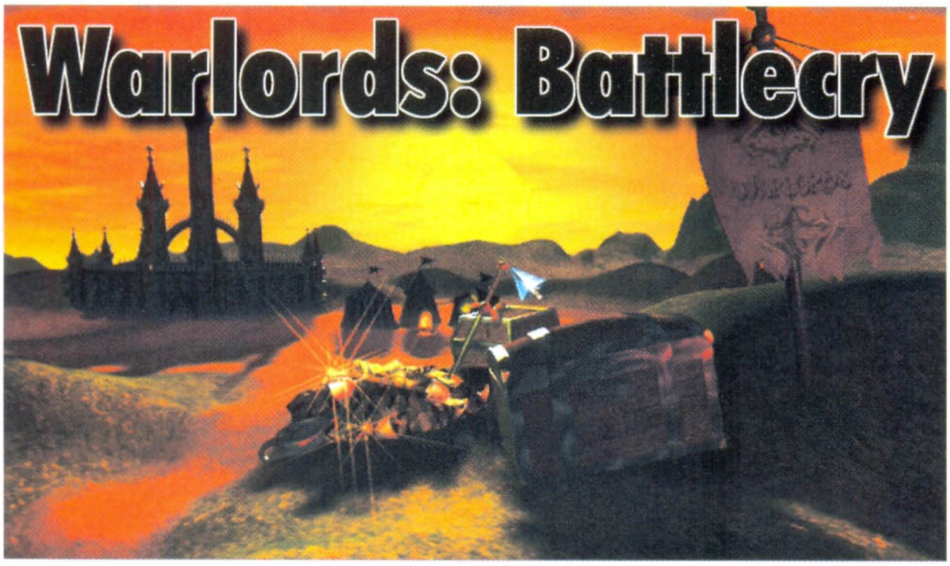


scenarii bine ancorate în domeniul realului și chiar și gamerii mai „milităroși" au în *In Cold Blood* o nouă provocare pe care ar fi păcat să o rateze.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen: Third-person Adventure
Producător: Revolution Software
Distribuitor: Ubisoft Entertainment
Ofertant: Ubisoft România
Tel.: 01-2316769 Fax: 01-2316766
Sistem recomandat:
Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D: Da
Data apariției: Sfârșitul lui 2000.



SSI, cunoscutul producător de strategii „serioase", vrea să ne uimească cu un nou titlu, dar, de această dată, cu un RTS!

Şi când vine vorba despre un astfel de titlu, şi despre o grafică 2D, singura comparaţie care îmi vine în minte este aceea cu *Age of Empires II*. Cu toate acestea, similitudinile dintre titlul amintit şi *Warlords: Battlecry* sunt limitate numeric. Chiar dacă **SSI** s-a inspirat – fără urmă de îndoială – din titlul amintit, a făcut şi unele eforturi proprii, cu ajutorul cărora a dorit să lase o impresie de originalitate. În ce măsură aceste eforturi au fost încununate de succes, rămâne să decidem împreună în cele ce urmează.

Două la primărie, două la prefectură... două la primărie

Cam aşa stau lucrurile şi cu unele dintre datele tehnice furnizate de către producători. Spre exemplu, ni se comunică faptul că vom întâlni pe parcursul jocului 9 rase, care de fapt nu sunt decât 4 rase iar restul sunt „derivaţii". Păi ce, Dark Elf, Wood Elf sunt rase separate? Spiriduşul tot spiriduş rămâne, că o fi de „întunerec", că o fi „lemnos", contează mai puţin! Important este că e spiriduş.



Campania principală a jocului nostru se numeşte: Tears of Dawn în care poţi alege între cele două facţiuni războinice: Path of Light sau Path of Darkness. Primele două capitole: The Prophecy şi The Two Tears sunt comune, după care va trebui să alegi una din cele două căi despre care vorbeam mai devreme: Calea Luminii sau a Întunericului! Ţinând cont de preţurile practicate de către cei de la Electrica SA (sau cum îi mai zice), indicată ar fi varianta cu întunericul, că o lampă sau o lumânărică se mai găseşte pe ici pe colea.

Dar adâncimea poveştii nu se încheie aici! Odată ce ai ales un capitol vei avea de „parcurs" (jucat) mai multe episoade (misiuni). Toate aceste misiuni au ca şi condiţie primară de succes supravieţuirea personajului principal, şi a altor eroi cheie, fapt care condimentează feeling-ul din timpul jocului, conferindu-i acestuia o complexitate suplimentară.

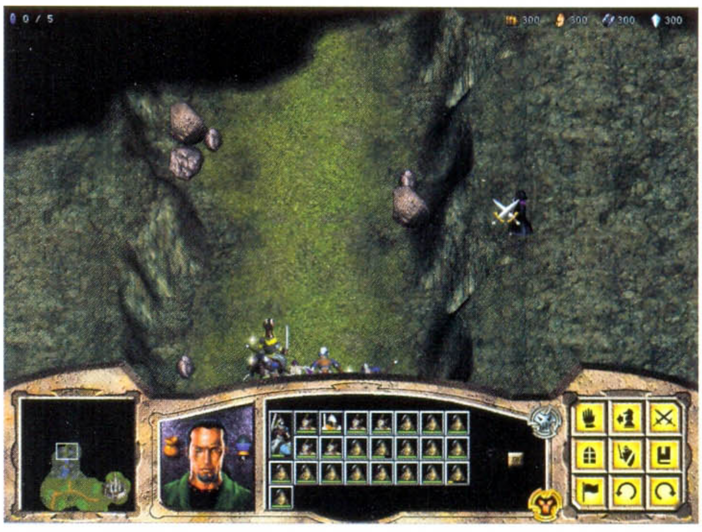
The Economist

Gândindu-ne că avem de-a face cu un RTS, trebuie să tratăm şi aspectele manageriale ale jocului, şi în special problema resurselor, care este un pic mai delicată. Există patru tipuri de resurse: aur, metal, piatră şi cristale, toate aflate în nişte aşa-zise mine, deşi partea cu „mina de piatră" este cam trasă de păr. Totul până aici este normal, „buba" apare după! Toate aceste mine se află pe hărţi în nişte locaţii prestabilite şi poţi obţine controlul lor prin „convertirea" lor cu ajutorul unui erou. După aceea totul devine doar o problemă de timp, pentru că resursele cresc în timp (odată ce ai în stăpânire mina respectivă)! Varianta din *Age of Empires II*, în care resursele se găseau pe hartă şi erau strânse pare mult mai realistă. Partea cu convertitul dă mai bine la personajele inamice decât la o





Pornim cu „gaşca" după noi...

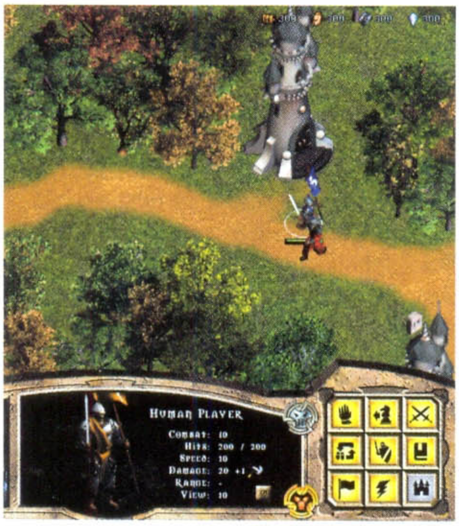


... să găsim duşmanii!





mină de resurse. Totodată, lipsa unei resurse „alimentare" scade din farmecul aspectului managerial. După mine, aş fi înlocuit cristalele, pe care le consider neinspirat introduse în joc, cu ceva d-ale gurii, lucru mult mai apropiat de realitate.



Chiar şi costurile diferitelor unităţi exprimate în resurse sunt destul de aiurea alese. Un Pikeman, spre exemplu, costă doar aur sau metal, lucru ce nu mi se pare destul de normal, cei din *Age of Empires* apropiindu-se destul de mult de realitate prin introducerea costului în mâncare (food).

Originalitatea

Printre „sclipirile" de originalitate pe care producătorii le-au folosit pentru a scoate în evidenţă *Warlords: Battlecry* în comparaţia cu alte titluri ale genului, singura care merită luată în considerare este introducerea unor elemente de RPG în joc. Aşa se face că, după ce ai participat la prima ta luptă (care este mai mult decât uşoară decât cele ce vor urma), vei avea posibilitatea de a-ţi alege „profesiunea": Warrior, Rogue, Wizard şi Priest, fiecare cu avantajele şi dezavantajele ei! La fel, la fiecare nivel pe care-l va înregistra personajul tău principal, vei avea posibilitatea să-i îmbunătăţeşti caracteristicile, lucru care se va face simţit în luptele ulterioare. Chiar dacă aceste elemente nu sunt la fel de puternice ca cele pe care iubitorii RPG-ului le-au întâlnit în producţiile dedicate genului, este de apreciat efortul celor de la SSI.

AI şi tactică

Se pot seta în timpul fiecărei misiuni 5 nivele de reacţie a unităţilor cuprinse într-un interval, de la laşitate până la lupta supremă! Partea tactică a luptei nu a fost nici ea uitată, în *Warlords: Battlecry* existând nici mai mult, nici mai puţin de 8 tipuri de formaţii, de la formaţia defensivă, la cea în arc şi multe altele, care, în momentul unui atac inamic se dovedesc total inutile. În focul luptei nu mai ai timp de formaţii, singurul lucru pe care-l mai poţi face este să-i grupezi „la grămadă" şi să te aperi! Şi cum cea mai bună apărare este atacul, şi unde-s mulţi puterea creşte, rezolvarea situaţilor dificile, şi în general a misiunilor jocului, este destul de simplă. Trupe multe, făcute rapid, şi îmbulzeală mare peste inamic. Victoria este garantată în astfel de situaţii.

De discutat despre aspectul grafic al jocului, când este vorba despre o strategie 2D este destul de simplu. Astfel, încercând să fiu cât mai scurt, şi în spiritul comparaţiei cu producţia celor de la **Ensamble Studios**, *Age of Empires II*, aş putea spune că aspectul grafic din *Warlords: Battlecry* seamănă cu cel din titlul amintit mai sus, dar nu este atât de îngrijit şi de atent la detalii ca al acestuia.



Rupeţi rândurile, oştenii mei!

Sunetele sunt de calitate medie, şi aici fiind neglijate detaliile. Un tril de pasăre, un urlet de lup sau un răget de fiară nu vor mai mângâia auzul nostru la fel ca în titlul folosit până acum ca etalon.



Alte moduri de joc în care amatorul de strategie poate să-şi consume timpul sunt: Skirmish şi Multiplayer (care suportă TCP/IP, modem sau IPX).

Ajunşi la finalul acestui articol, ar mai rămâne să tragem concluziile. Dar acest lucru depinde de gusturile şi de preferinţele fiecăruia.

Punctul meu de vedere este unul singur. Dacă iubiţi strategiile în timp real, veţi găsi în *Warlords: Battlecry* o experienţă deosebită.

Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	SSI
Distribuitor:	Mindscape
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	PII233MHz,64MBRAM
Platformă:	Windows 95
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 67

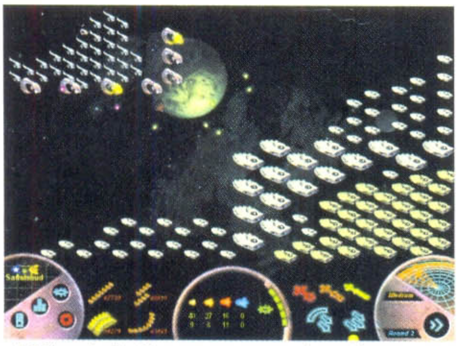
Grafică:	**11/20**	**Feeling:**	**15/20**
Sunet:	**11/15**	**Multiplayer:**	**03/05**
Gameplay:	**21/30**	**Impresie:**	**05/10**



Reach for the Stars

La pomul lăudat să te duci cu... toporul!

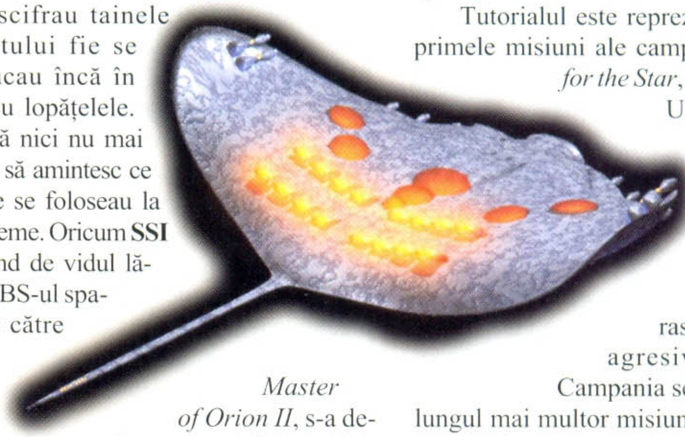
Cu mai bine de un an în urmă, când au ajuns pe la noi primele materiale referitoare la un nou turn-based strategy spațial produs de **SSI**, am fost mai mult decât fericit. Motivele sunt lesne de înțeles: *Master of Orion* a fost jocul care m-a îmbolnăvit definitiv de virusul jocurilor pe calculator, în plus un *Master of Orion 3* la acea vreme era doar un vis frumos. Faptul că **SSI**, din a căror arhivă putem extrage un *Panzer General*, un *Harpoon*, un *Silent Hunter*, s-a decis să producă acest joc constituia un motiv în plus de bucurie, calitatea jocurilor lor nefiind pusă la îndoială de către nimeni. Chiar și preview-ul scris la acea vreme avea un ton entuziast și optimist. Și așa cum, din păcate, se întâmplă adesea în viața reală așteptările noastre sunt adesea înșelate. Iar când dezamăgirea vine de la o firmă cu blazon ca **SSI**, ajungi să te întrebi încotro se îndreaptă această industrie?



„Mărețele” manevre tactice, ce lipsesc cu desăvârșire.

Retro

Reach for the Star a fost inițial lansat în 1983, an în care mare parte dintre noi fie descifrau tainele alfabetului fie se mai jucau încă în nisip cu lopățelele. Cred că nici nu mai trebuie să amintesc ce sisteme se foloseau la acea vreme. Oricum **SSI** profitând de vidul lăsat în TBS-ul spațial de către *Master of Orion II*, s-a decis să preia acest joc antic, să-i dea o față nouă, o haină nouă...



Din păcate tot ce a reușit a fost să-i ofere un nou look, mai atractiv, fiindcă în ceea ce privește gameplay-ul a rămas la același stadiu. Grafica, designul (raselor, clădirilor, navelor) interfața toate au fost create parcă special pentru a te lăsa cu gura căscată și, probabil, să te facă să ignori lipsurile jocului. Primul contact cu jocul (tutorialul) a și avut de altfel acest efect, captându-mă aproape instantaneu.



Harta Universului.

Tutorialul este reprezentat de fapt de primele misiuni ale campaniei din *Reach for the Star*, campanie în care Umanitatea alături de aliați sau foști inamici încearcă din răsputeri să supraviețuiască invaziei unei rase de alieni foarte agresivă, *The Hive*. Campania se desfășoară de-a lungul mai multor misiuni, în care trebuie să atingi anumite obiective, nu neapărat eliminarea adversarului, cât găsirea unor relicve extraterestre, supraviețuirea unui anumit număr de ture, și așa mai departe.

Mi-a plăcut foarte mult că mare parte din realizările tale se transmite de la o misiune la alta, în speță, tehnologia cercetată, coloniile dobândite, design-urile de nave realizate.

Din păcate nu prea se păstrează flota, un element care ar fi putut fi benefic, dar mă rog acesta este minus minor pe lângă cele de care m-am izbit ulterior.

Reach for the Star este o încleștare feroce de element pozitive și negative din care, din nefericire pentru joc, pentru noi și pentru SSI, învingătoare au ieșit minusurile.

Din nou 4X

Cred că v-ați dat seama deja că *Reach for the Stars* este cel mai tânăr membru al familiei 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate). Are toate ingredientele necesare unui astfel de joc, economie, dezvoltare, civilizații galactice, flote stelare, lupte, cercetare, diplomație, dar modul în care au fost implementate nu impun decât o singură exclamație: penibil!. Și să le luăm pe rând, una câte una la puricat.

Rasele sunt domeniul în care am cel mai puțin de comentat, sunt multe, sunt variate, sunt desenate frumos și au și denumiri interesante. Dimpotrivă am apreciat foarte mult prezența unor Tech-Tree-uri specifice fiecăreia dintre ele, care, deși aveau destule asemănări, te obligau totuși să abordezi un pic diferit jocul. Singurul neajuns este descrierea sumară a acestora, în care se amintesc doar foarte vag calitățile și defectele fiecăreia în parte.

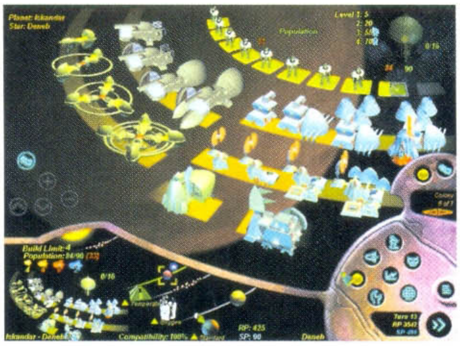
Norocul nostru că în joc există un raport ceva mai detaliat al raselor care ne va permite cât de cât să ne dăm seama despre direcția în care să împingem dezvoltarea civilizației noastre.

Dezvoltare care depinde foarte mult de câtiva parametrii: economie, cercetare, explorare și, nu în ultimul rând diplomația și armata. Economia este exemplul cel mai elocvent de simplicitate, lipsă de dureri de cap sau oricum ați vrea să o numiți. Toate planetele (chiar și asteroizii pot fi colonizați), au un măr maxim de populație suportabil (ce depinde de climat și dimensiuni). Acest număr maxim de populație va determina și upgrade-ul maxim la care poate ajunge o construcție. În colonii se pot construi doar patru (ați citit bine patru) tipuri de clădiri (fabrici, laboratoare, docuri și sisteme defensive) fiecare având la rândul lor patru nivele. Pe lângă aceasta coloniile vor mai putea deține o cazarmă pentru in-



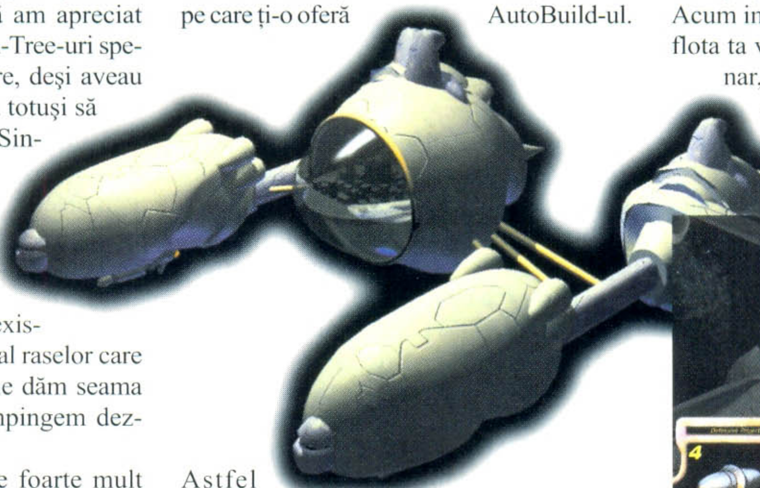
Ăsta eram eu în viitor.

fanteria stelară și una ce va antrena coloniști pentru alte planete din galaxii îndepărtate. Și asta este tot! Dacă nu sunt probleme vei avea o colonie la capacitate maximă în nu mai puțin de 20 de ture, după care poți să uiți de ea, nu mai ai ce face acolo. Ba mai mult datorită limitelor impuse de numărul



O colonie la capacitate maximă.

de locuitori ai planetei ordinea construirii acestor clădiri (fie că vrei fie că nu) va fi cea pe care ți-o oferă AutoBuild-ul.

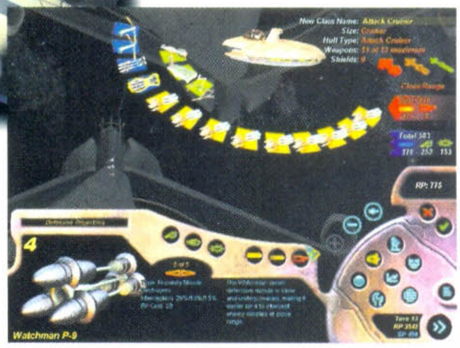


Astfel încât expansiunea se rezumă la colonizare și activarea AutoBuild-ului după care poți să vezi de alte probleme. Cercetarea merge pe același tipar, cu mențiunea că, măcar aici, mai ai posibilitatea să amesteci un pic ordinea proiectelor, nu că ar avea cine știe ce efect sau importanță. TechTree-ul este împărțit pe 10 generații, ca să zic așa, fiecare dintre acestea oferind un număr de proiecte îndeobște militare, după care trebuie cercetat saltul la generația următoare. Interesant este că poți să cercetezi salturile între generații fără să fii nevoit să treci prin nici unul din proiectele respectivei epoci științifice. Bun sau rău? N-aș putea spune, de vreme proiecte mai avansate nu pot fi descoperite dacă nu au fost cercetate în prealabil cele inferioare, iar în unele scenarii vei nevoit să cercetezi foarte rapid ceva anume.

La luptă fără pușcă

Însă de departe cele mai slabe elemente sunt diplomația și milităria, adică tocmai sarea și piperul unui joc de acest gen. Contactul, interacțiunea cu celelalte civilizații este, cum scria și Caragiale odată, sublimă dar lipsește cu desăvârșire. Practic din start toate rasele se află în război toate între ele. Va trebui cu timpul să semnezi tratate de neutralitate sau alianțe. Sfatul meu este să nu vă obosiți, rareori vor accepta civilizațiile alt statut decât război, excepțiile constituindu-le civilizațiile care au fost concepute ca pașnice (doar două) și cele din campanii sau scenarii ce vor trebui să se alieze cu tine fiindcă așa a fost concepută misiunea. Neutralitatea sau alianța vor permite și efectuarea câtorva servicii reciproce, gen împărtășirea cunoștințelor galactice sau comerț, însă și acestea, la rândul lor, au un efect neesențial.

Toată producția din *Reach for the Star* este globală, practic toate resursele sunt adunate într-un cufăr intergalactic de unde se vor deduce toate cheltuielile și resursele necesare construirii oricărui lucru în orice colț al galaxiei. Industria va genera niște resource points, ce vor fi folosite pentru construcții și care vor fi preluate și de docuri. Acum indiferent unde ai docuri construite, flota ta va apărea mereu în sistemul originar, iar în cazul în care vreo navă va fi construită în altă colonie (lucru pe care nu-l poți controla) se va deplasa imediat către



Designul navelor este mult sub cel din MOO2.

planeta maternă. Comparați acest sistem cu cel individual din *Master of Orion*, unde fiecare colonie își gestiona propriile resurse, iar dacă era necesar mai și împrumuta. Se ajungea astfel să ai planete foarte sărace ce trebuiau susținute, aveai planete industriale, planete agricole, planete super bogate, super populate. În *Reach for ths Stars* toate planetele produc la fel (firește în funcție de nivelul de construcții la care a ajuns), exact ca într-un sistem socialist de înaltă dezvoltare.

Eh, și vine momentul crucial în care va trebui să-ți protejezi imperiul de atacurile în valuri ale civilizațiilor extraterestre, care se pare, au avut noaptea coșmaruri și ca răzbunare s-au decis să te curețe de pe harta Universului. De vreme ce diplomația nu te ajută, spionii și sabotorii încă nu s-au in-



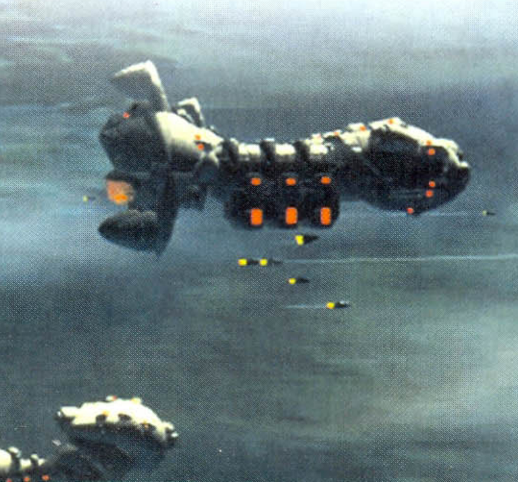
Baza navală din spațiu.



ventat, singurul mod în care te poți apăra sunt flotele și sistemele defensive ale planetelor, care, vorba fie între noi, sunt o glumă. Sistemele defensive sunt alcătuite exclusiv din sateliți de apărare, care n-au absolut nici o șansă să reziste unui atac. De altfel, jocul te și anunță nonșalant: „Colonia X a fost atacată de Y. Un număr de... sateliți au fost distruși!". La ce au mai fost puși nu înțeleg! Navele sunt concepute pe patru tipuri de „carcase", de la amărâtul de destroyer până la superdreadnought. Design-ul poate fi conceput de către jucător și îndeobște constă în instalarea unui sistem de propulsie, unui sistem de navigare, unui scut, unui sistem ECM și a diverse tipuri de arme (în număr limitat). Ce le-am mai dus dorul „specialelor" din *Master of Orion* care făceau deliciul oricărui designer de nave. Mă rog flota odată construită în modul anapoda prezentat mai sus (ce bine mi-ar fi prins să-mi pot construi flota exact acolo unde aveam nevoie de ea), trebuie folosită.



Pentru călătoriile între sisteme, **SSI** a optat pentru HyperJump. Nimic de obiectat. Problema este că flotele odată intrate în HyperSpațiu devin invizibile total. Și uite așa te poți trezi cu ditamai flota extraterestră atacându-ți sistemele fără ca tu să ai habar de unde, cum și când? Teoria HyperSpațiului încă nu este foarte stabilă, se poate discuta mult pe tema aceasta, însă mi-este imposibil să cred că în momentul în care aceste călătorii vor deveni frecvente, nu se va pune la punct un sistem de monitorizare și control al traficului prin HyperSpațiu. Hai că un atac surpriză la un avanpost îl înțeleg, dar să-ți apară așa din neant sute și mii de nave chiar în inima imperiului tău, fără ca tu să ai posibilitatea să sesizezi acest lucru este complet absurd. *Reach for the Stars* cred că este singurul joc care nu te lasă să te aperi. Sistemele defensive nu au nici o eficiență, nu poți observa, monitoriza, anticipa mișcările adversarului nici măcar în spațiul tău de control. Singura soluție ar fi să-ți împrăștii flota prin toate sistemele și atunci vei păți și tu ca francezii în fața lui Hitler și a atacului acestuia din Ardeni. Și totuși, la un moment dat, se mai întâmplă să interceptezi o flotă inamică. Același element global domină și confruntarea dintre escadrile. Poți selecta doar tipul formației de atac, distanța de la care să fie efectuat atacul și apoi stai și privești cum navele fac un scurt schimb de „puncte și linii" (cum a exclamat un chibiț peste umărul meu).



Și tot așa, până una dintre părți este eliminată sau se retrage. Tactica, strategia nu și-au găsit locul aici, doar... șansa. Cine distruge mai repede câștigă.

Nici nu mai are rost... Pur și simplu mă opresc aici... Ar mai fi fost destule de spus, destule bube de arătat cu degetul (atacul terestru, dificultatea misiunilor, etc), dar nu mai are absolut nici un rost. *Reach for the Stars* ar fi avut poate o șansă dacă nu ar fi existat *Master of Orion*, dacă nu ar fi existat *Alien Legacy*, dacă nu ar fi existat *Ascendancy*, dacă nu ar fi existat... Păcat, mare păcat! Cu acest joc **SSI** și-a pătat blazonul urât de tot și nu înțeleg cum au putut să lase pe piață un asmenea eșec. Să fi ajuns marketing-ul să dicteze atât de puternic încât și companii cu tradiție, care ne-au bucurat ani de-a rândul cu jocuri de excepție, să clacheze atât de lamentabil?

Claude

DATE TEHNICE

Gen:	TBS
Producător:	SSG
Distribuitor:	SSI / Mantel
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel/Fax: 01-3302375, 01-330651	
Sistem recomandat:	PII 300 MHz, 64 MB
Accelerare 3D:	Nu
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 50

Grafică:	**19/20**	**Feeling:**	**5/20**
Sunet:	**10/15**	**Multiplayer:**	**02/05**
Gameplay:	**10/30**	**Impresie:**	**04/10**

Chestionar LEVEL

Iată-ne la un nou chestionar ce se adresează vouă, cititorilor. An de an, rezultatele acestui chestionar ne ajută să vă cunoaştem mai bine, să vedem care sunt dorinţele şi preferinţele voastre, astfel încât să putem realiza o revistă care să fie cât mai aproape de ceea ce aşteptaţi voi.Nu în ultimul rând, puteţi câştiga unul din cele 10 abonamente pe un an la revista noastră dacă trimiteţi chestionarul completat.

1. Cât de des citeşti revista?

- ❑ regulat (10-12 reviste pe an)
- ❑ des (7-9 reviste pe an)
- ❑ ocazional (4-6 reviste pe an)
- ❑ rar (sub 4 numere pe an)

2. Câte persoane mai citesc revista ta?

....

3. Care din aspectele de mai jos sunt importante în decizia de a cumpăra revista? (poţi bifa mai multe opţiuni)

- ❑ preţul
- ❑ coperta
- ❑ temele de pe copertă
- ❑ nivelul calitativ al articolelor
- ❑ informaţii utile
- ❑ sfaturi pentru achiziţii de hardware/software
- ❑ ştirile
- ❑ numărul de pagini
- ❑ reclamele
- ❑ conţinutul CD-ului

4. Cum apreciezi rubricile revistei? (notează de la 1=slab la 6=foarte bine)

- ❑ news
- ❑ preview
- ❑ review
- ❑ minireview
- ❑ reader's review
- ❑ console
- ❑ hardware
- ❑ multimedia
- ❑ walkthrough

5. Cum apreciezi demo-urile de pe CD?

- ❑ bune
- ❑ satisfăcătoare
- ❑ slabe

6. Unde foloseşti calculatorul?

- ❑ acasă
- ❑ la locul de muncă
- ❑ la prieteni
- ❑ la Internet Café

7. Care este dotarea calculatorului folosit?

Procesorul
- ❑ Pentium
- ❑ Pentium II
- ❑ Pentium III
- ❑ AMD K6
- ❑ AMD K6-2
- ❑ AMD K6-3

Memoria de lucru
- ❑ sub 16 MB (inclusiv)
- ❑ 16-32 MB (inclusiv)
- ❑ 32-64 MB (inclusiv)
- ❑ peste 64 MB

Harddisk-ul
- ❑ sub 2 GB (inclusiv)
- ❑ 2-4 GB (inclusiv)
- ❑ 4-10 GB (inclusiv)
- ❑ peste 10 GB

Accelerator grafic
- ❑ da (tipul) ....
- ❑ nu

Sistem de operare
- ❑ Windows 95/98
- ❑ Windows NT
- ❑ Linux
- ❑ Altul ....

Dispui de acces on-line?
- ❑ da
- ❑ nu

8. Ai consolă?

- ❑ da
- ❑ nu
- ❑ mă joc la prieteni

9. În ce scop foloseşti calculatorul? (poţi bifa mai multe opţiuni)

- ❑ baze de date
- ❑ comunicaţii
- ❑ contabilitate
- ❑ editare text
- ❑ grafică
- ❑ jocuri
- ❑ multimedia
- ❑ programare

10. Vizitezi site-ul LEVEL (www.level.ro)?

- ❑ da
- ❑ nu

dacă nu, indicaţi motivul

- ❑ nu am acces la Internet
- ❑ altul ....

11. Ai urmărit emisiunea www.apropo.ro difuzată pe Pro TV?

- ❑ da
- ❑ nu

12. Ce vrei să cumperi în 2001? (mai multe opţiuni)

- ❑ calculator
- ❑ monitor
- ❑ imprimantă
- ❑ harddisk
- ❑ CD-ROM/DVD
- ❑ placă de sunet
- ❑ scaner
- ❑ procesor
- ❑ upgrade de memorie
- ❑ software
- ❑ jocuri
- ❑ consolă
- ❑ accelerator grafic

13. Vârsta

- ❑ sub 18 ani
- ❑ 19-27 de ani
- ❑ 28-40 de ani
- ❑ peste 40 de ani

14. Ocupaţia

- ❑ elev/student
- ❑ angajat la firmă de stat
- ❑ angajat la firmă privată
- ❑ om de afaceri
- ❑ şomer

15. Unde locuieşti?

- ❑ Bucureşti
- ❑ mediul urban
- ❑ mediul rural

16. Care este venitul tău lunar?

- ❑ nu am venit
- ❑ sub un milion de lei (inclusiv)
- ❑ 1-3 milioane lei (inclusiv)
- ❑ 3-5 milioane lei (inclusiv)
- ❑ peste 5 milioane lei

17. Cum îţi petreci timpul liber? (poţi bifa mai multe opţiuni)

- ❑ jocuri pe calculator
- ❑ cinema
- ❑ TV
- ❑ sport
- ❑ lectură
- ❑ altceva ....

18. Ce alte reviste de jocuri mai citeşti?

- ❑ Xtreme PC
- ❑ PC Games

19. Ce alte reviste mai citeşti?

- ❑ Popcorn
- ❑ FHM
- ❑ Playboy
- ❑ Auto Motor şi Sport
- ❑ Capital
- ❑ Altele ....

Vă mulţumim!

Informaţiile de mai sus nu vor fi folosite în scop comercial şi nu vor fi date publicităţii individual, ci doar sub formă de statistică.

Vă rugăm să trimiteţi chestionarul completat pe adresa:
Vogel Publishing S.R.L.
O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Messiah



Adică, de ce nu-mi cumpăr eu bibelouri cu îngeraşi?

De pe cutia neagră de carton mă privea, cu mîinile împreunate pe piept a rugă, o pocitanie mică, un fel de bebeluş cu ochi albaştri, păr blond şi aripe albe. Ceva din aspectul arătării m-a pleznit negativ la lingurică, aşa că m-a trecut un fior rece pe şira spinării şi o vagă repulsie mi s-a instalat în fundul gîtului. Cred că de vină pentru o asemenea reacţie este senzaţia de maturitate grefată pe un fizic de sugar pe care mi-a lăsat-o imaginea cu pricina. Ceva în genul unui bibelou de ghips dintr-un bâlci. Şi vă daţi seama că este vorba de personajul central al jocului supra excesiv de mult prea pompos intitulat „*Messiah*".

Pamperşi mesianici

Cu oarece timp în urmă, puneam în articolul meu dedicat jocului *Nomad Soul* un subtitlu, de-i zicea „Un Mesia face pipi", apreciind oarecum pozitiv intenţia producătorilor de a ne introduce în intimitatea metabolismului eroului principal. Cu totul opusă este realizarea celor de la **Shiny**, care, considerînd probabil că nodul strîns sau dopul de cauciuc ar fi metode prea barbare, au preferat să-şi înveşmînteze bebeluşul mesianic într-un fel de pamperşi (şi zău dacă nu aşa par în ilustraţia de pe cutia jocului!).

Perfect curat şi uscat, personajul nostru este trimis de către Atotputernic pe Pămînt, pentru a rezolva anumite chestiuni delicate ce tindeau să deranjeze ordinea cosmică. Se pare că omenirea ajunsese să fie condusă de un singur Părinte, care, punînd stăpânire pe ştiinţă şi tehnologie, pe resurse şi energie... să vă mai spun, sau v-aţi plictisit deja?... a folosit toate aceste elemente pentru a crea o poartă între lumea noastră şi Lumea Cealaltă. Iar de acolo, pe cine credeţi că a pus mîna Părintele? Pe însuşi Aghiuţă, pe care l-a băgat scurt la teste şi experimentări într-un laborator special,



Ori am ameţit eu, ori am aură angelească.

sperând ca prin aceste mijloace să înveţe cât mai multe despre cum ar putea să-l învingă chiar pe, nu vă pun să ghiciţi că este prea simplu, pe Cel de Sus! Dar Naşparliul trebuie hrănit cu sînge, mult sînge de om pentru a supravieţui în laborator, aşa că... Şi de aici, o întreagă dictatură sîngeroasă, inumană, criminală, ..., ..., şi mai ales... .



Suntem patru, care-i posedatu?

Fălcile-mi trosnesc

Deci, plictiseală pe toată linia în ceea ce priveşte story-ul. Iar dacă această plictiseală s-ar opri aici, ar fi un mare bine făcut celor care sunt obligaţi pe linie de serviciu să joace *Messiah* (eu, eu sunt ăla!). Dar, acţiunea acestui shooter third person, nu este alcătuită din nimic altceva decât din împuşcături în manieră de arcade (auto-aim always on) executate asupra unui AI care a picat examenul de admitere la grădiniţă pe o listă în care ultimii admişi au fost monştrii din *Doom*. Pe lîngă împuşcături, mai trebuie să deschidem diverse uşi şi să apăsăm butoane, astfel încât odată ajunşi în anumite locuri să producem cît mai multe alte împuşcături.

Există un fel de storyline, alcătuit din indicaţiile unui necunoscut, ce-ţi trimite telepatic (cu tasta F5) misiunile pe care trebuie să le îndeplineşti. Dar, niciodată nu e clar de ce trebuie îndeplinite acele misiuni. Iar pe parcursul jocul se întâmplă o mulţime de evenimente ilogice, cusute cu un odgon văruit, care îţi strică orice plăcere de a dori să vezi ce se întâmplă mai departe, pentru că e limpede că nu vei pricepe mare lucru. Eventual, insatisfacţia epică ar putea fi înăbuşită de jucător în sânge, cât mai mult sînge inamic, dar... Greu este să-i omori, fir-ar moaşa lor de oponenţi. Nu pentru că-i duce mintea prea bine, ci pentru că sunt prea mulţi, prea rezistenţi, se mişcă prea repede şi au o precizie a tragerii ce îi scoate din discuţie la capitolul realism. Apoi, ce aţi face voi dacă v-ar apare în faţă doi indivizi care-şi generează un scut perfect impenetrabil, şi care nu pot fi „lucraţi" în nici un fel? Trebuie ucişi, ca să reuşeşti să treci mai departe în joc. Dar, nu se poate. Sau, se poate, dar trebuie ca jocul să te acapareze cu adevărat, pentru a investi suficientă răbdare pentru a trece mai departe. Ori, tocmai asta este problema cu *Messiah*: este un joc incoerent, neatractiv la nici un capitol, dar care cere de la noi prea multă îngăduinţă, energie şi răbdare pentru a fi parcurs. Senzaţia de amatorism şi încropeală cu care am rămas după *Messiah* a fost întărită şi de faptul că oponenţii şi personajele repetă la infinit replica ce le-a fost pusă în gură de producători, pînă te osteneşti să risipeşti muniţia pe ei.

„Sex, Religion, Possession, Death" scrie pe cutia jocului Messiah. Mă rog, aşa o fi, dar mă feresc să o spun în gura mare. Prefer scrisul, pentru că prea tare mă dor fălcile de la atâta căscat.

Marius Ghinea

DATE TEHNICE

Gen:	3rd person shooter
Producător:	Shiny Entertainment
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution
Tel/Fax: 01-3455505,	01-3455506
Sistem recomandat:	P II 300 , 64 Mb RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 52

Grafică:	**14/20**	**Feeling:**	**08/20**
Sunet:	**08/15**	**Storyline:**	**01/05**
Gameplay:	**16/30**	**Impresie:**	**05/10**



„Trecutul nu mă interesa... viitorul mi se părea mult mai fascinant!" - Wales

Cryo Interactive propune o nouă temă de gândire: oare timpul este o săgeată care se întinde din trecut înspre viitor, sau un vârtej în care cele trecute şi cele ce vor fi converg către un singur punct, o inimă temporală care pulsează şi dă viaţă Universului? Răspunsul la asemenea întrebări pare a ţine mai mult de fizică sau magie decât de un joc pe computer. Cu toate acestea, *The New Adventures of the Time Machine* încearcă să ofere o reprezentare grafică şi sonoră a unui posibil răspuns. Avem acum ocazia să călătorim într-o lume fascinantă, să vedem cum timpul curge, permanent, prin vaduri de cristal, o lume în care oamenii nu mor, dar pentru că amintirile dispar cu fiecare val temporal, nici nu trăiesc cu adevărat. Înainte de a vă încețoşa integral ar trebui, totuşi, să vă spun cum se ajunge în această situaţie.

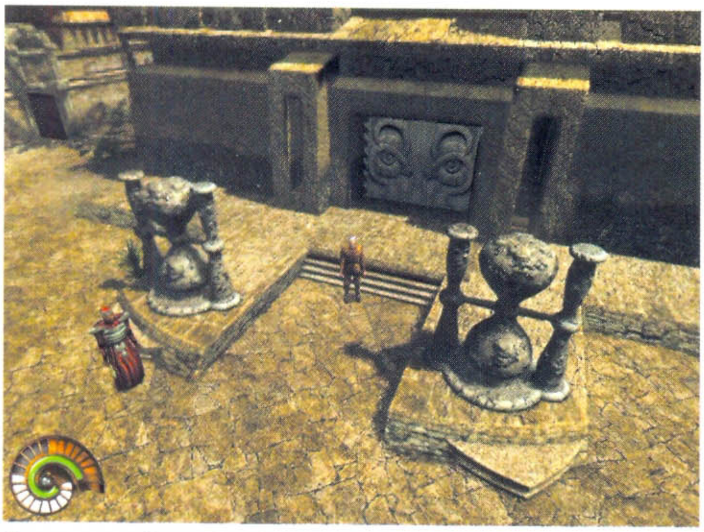
Fugit irreparabile tempus

Domnul Wales, din Londra (personaj inspirat de celebrul autor britanic H.G. Wells, care a îndrăznit să facă primii paşi în SF prin clasicele „Omul invizibil" şi, desigur, „Maşina timpului"), decide că dictonul mai sus amintit nu este corect nici pe departe. Prin urmare, la 1 ianuarie 1893, laboratorul său este invadat de o lumină orbitoare, pe când maşina timpului (producţie proprie) se repede 800000 de ani în viitor. Odată ajunsă la destinaţie, dispare într-o explozie impresionantă. Wales scapă ca prin minune şi pătrunde într-un univers (poate prea) captivant, aparent fără şanse de întoarcere în timpul de acasă.

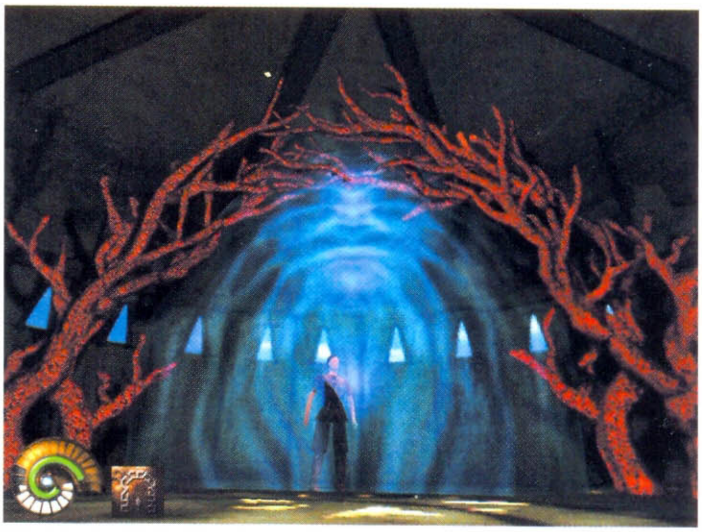
Time Machine este un quest pur şi simplu invadat de concepte inedite. Lumea, peste opt sute de mii de ani, va fi cu totul diferită: plată, deşertică, înconjurată de un ocean gigantic şi, ce-i mai interesant, răvăşită de valuri temporale. Oamenii, specie care a reuşit să se menţină atâta amar de vreme „în topul clasamentului", se află într-o situaţie critică: sunt captivi într-un oraş din mijlocul deşertului, Oraşul Clepsidrei (Hourglass City). Nimeni nu îndrăzneşte să se aventureze în deşert pe jos şi fără o busolă cronomantică, singura care indică drumul spre Mănăstirea călugărilor Shekandar, cronomanţi abili şi foarte puternici, maeştri ai magiei temporale. Călătoria prin deşert se face pe spatele unor animale ciudate, tripodoni. Cine se încumetă să facă excursii pe jos se întâlneşte întotdeauna cu lemuri, spectre care bântuie deşertul, bestii inteligente ce cunosc secretele timpului şi care au plăcerea sadică de a dezarmoniza trecătorul imprudent. Dezarmonizarea este echivalentul morţii în lumea din *Time Machine*. Teoria despre viaţă este simplă: fiinţele sunt alcătute din particule de nisip, iar coerenţa structurii lor este dată de existenţa în armonie cu timpul. În clipa în care această armonie este distrusă, fiinţa se dezintegrează şi apoi se reface, dar îşi pierde cunoştinţele şi amintirile, deci personalitatea. Prin toate acestea, şi multe altele, trebuie să treacă personajul nostru, în căutarea soluţiei pentru întoarcerea acasă, în timpul normal.

Timp, contratimp

Pe parcursul călătoriei sale, Wales descoperă că oamenii trec în permanenţă prin trei vârste: Effahid (copii - cei care se joacă), Adhamid (adulţi - apărătorii), Vissahid (bătrâni - înţelepţii). Shekandar (cronomanţii) reprezintă vârsta supremă, cea care conferă putere asupra memoriei. Trecerea de la o vârstă la alta se face brusc şi, aparent, aleator, după fiecare val temporal. În această structură inspirată parcă din modelul platonician, primele trei vârste sunt su-



Greva pensionarilor în faţa Sanctuarului



Mr. Wales hits the hyperspace

puse celei de-a patra. De aceea, după fiecare val temporal, memoria primelor trei vârste este reîmprospătată de preoţii lui Cronos, proveniţi din călugării Shekandar. Între valuri, timpul stă pe loc, dar străzile din Hourglass City sunt în permanenţă animate de oameni grăbiţi care, de câte ori sunt abordaţi, nu ştiu să spună altceva decât: „N-am timp!", „Sunt grăbit!", „E târziu! Trebuie să ajung acasă!" În toată această nebunie temporală, Wales încearcă să-şi păstreze raţiunea. Încetul cu încetul, se obişnuieşte cu ideea de a îmbătrâni 40 de ani într-o secundă, de a face magii, de a rezolva puzzle-uri ciudate şi, în final, de a lupta pentru independeţa acestei lumi (de altfel, modelul britanic al nobilului englez care luptă pentru independenţa popoarelor subjugate nu este deloc nou: lordul Byron a murit luptând pentru greci). Până atunci însă, trebuie, în stil comercial, să dovedeşti că tu eşti „the chosen one". De fapt, acest lucru este ştiut încă de la începutul jocului, când, în filmul de introducere, Wales se trezeşte în laborator, chiar înainte de a pleca în călătoria temporală, cu o scoică (Nautilus) pe care stau gravate cuvintele: „Nautilus-ul îl îndrumă pe călătorul prin timp". Această



Singur în piaţa pustie...

scoică antediluviană se va aşeza comod în colţul din stânga jos al ecranului şi va oferi informaţii despre energie şi Jad Garrul (altfel zis „mana"). Jad Garrul-ul acesta se obţine greu, prin asimilarea orală (aka înghiţirea) a unor droburi de sare neagră (hrana principală a călugărilor Shekandar şi a gărzilor Ierarhului ce conduce Oraşul Clepsidrei, care îi protejează de pierderea memoriei la trecerea valului temporal). O mare parte din joc (mai ales cea de acţiune/luptă) ţine de acest Jad Garrul. Fără stăpânirea perfectă a magiilor nu prea sunt şanse să terminaţi jocul, pentru că, în *Time Machine* se dau lupte grele (inclusiv între NPC-uri). Partea de quest este, de multe ori, diabolic de simplă, dar cere multă atenţie, datorită modului de abordare a jocului, care este complet 3D. La început obişnuiam să afirm că *Time Machine* este un quest foarte simplu, pentru că este foarte uşor să distingi obiectele folosibile de restul decorului. Motivul: dacă mediul este prerenderizat (şi arată excelent), obiectele care influenţează jocul sunt renderizate real-time, ceea

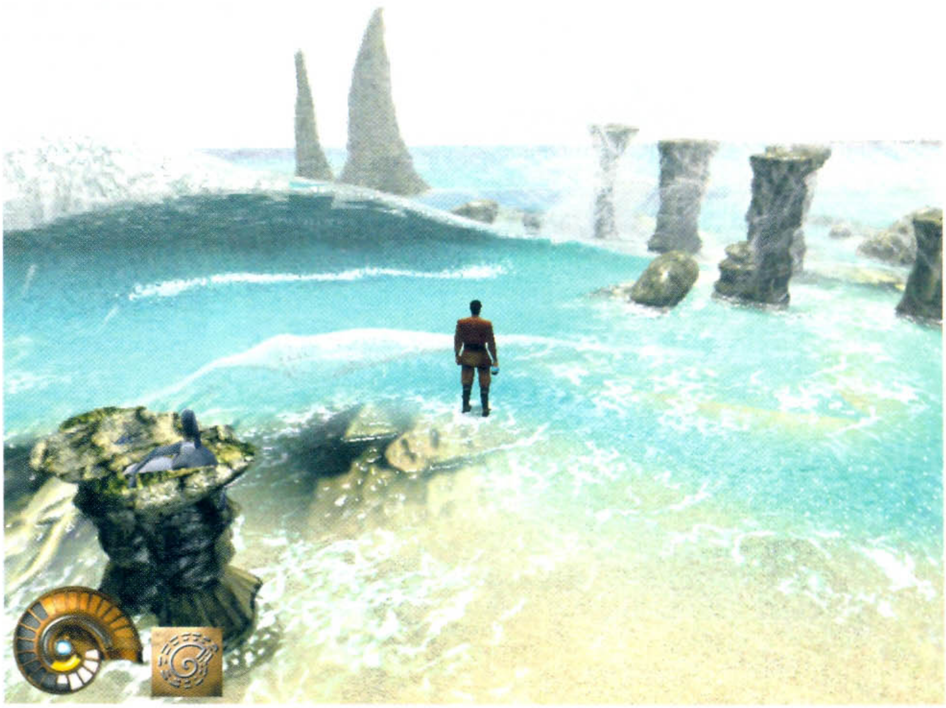


Bine aţi venit în Oraşul Clepsidrei. Vă rugăm să lăsaţi vârsta la intrare.

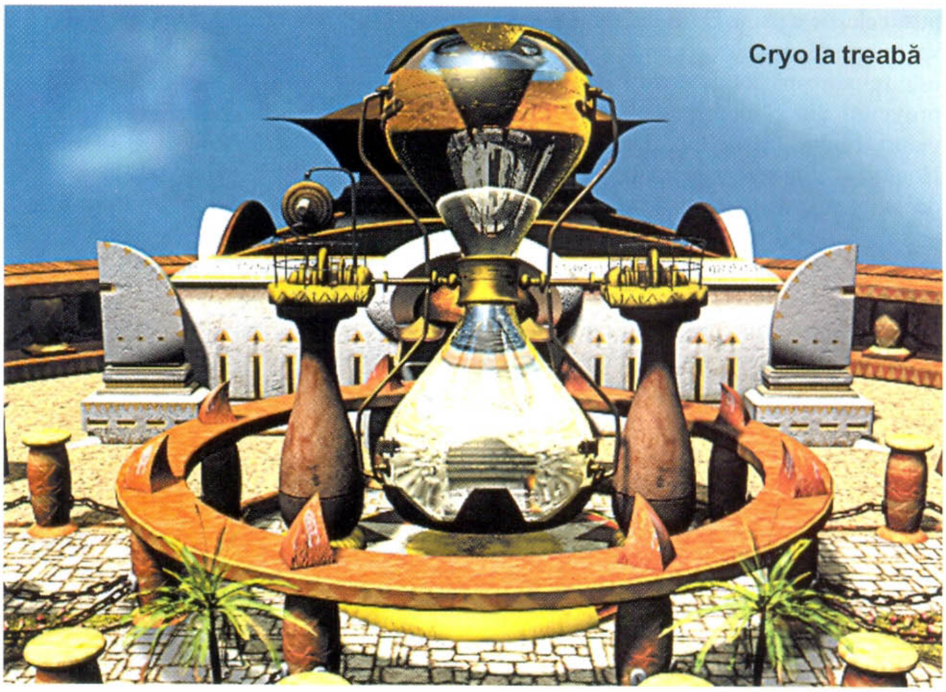
ce le face destul de uşor de observat. Însă, pe măsură ce avansam în joc, mi-am dat seama că diferenţa aceasta nu este întotdeauna evidentă. De exemplu, la un moment dat este nevoie de un "cactus de miere", o plantă esenţială pentru continuarea jocului pe care am descoperit-o din întâmplare, pitită într-un colţ. Atunci mi-am zis că jocul are lipsuri când vine vorba de claritatea imaginii, dar surprizele n-au încetat să apară.

„Insectele" din maşină

Altfel spus: bug-uri. Din păcate, există din plin asemenea pete pe faţa imaculată a jocului produs de **Cryo**. Cu toate acestea, nu de puţine ori trecem cu vederea unele bug-uri de dragul jocului. Ce e însă de făcut când un asemenea bug face jocul imposibil? La un moment dat, e nevoie de o ramură cu frunze de ceai (motivele vegetale, de apă, de curgere, deci de viaţă au un traseu paralel cu cele de moarte, dezarmonizare, deşert, nisip). Ei bine, ramura cu pricina se află în piaţa-grădină din centrul Oraşului Clepsidrei. Camera prin care este urmărită acţiunea se află aşezată chiar pe vârful clepsidrei din centrul pieţei, aşa că Wales are, pe monitor, ceva mai mult de 4 milimetri înălţime. În aceste condiţii, am avut norocul să trec chiar pe lângă vitalul arbore de ceai, ascuns complet vederii. De fapt, nici nu am realizat că este vorba de un copac, ci doar am observat cum, la un moment dat, personajul meu, după kilometri

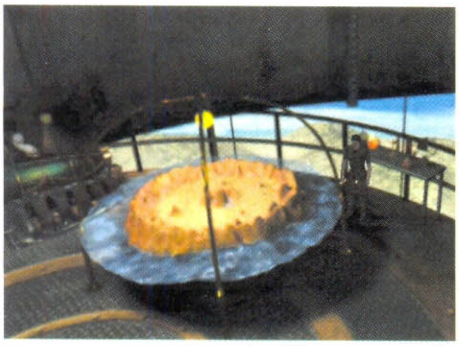


Tânărul şi marea


Cryo la treabă

întregi străbătuți într-o plimbare liniștită, sare peste ceva. Spre marea mea surprindere, când am dat „Use” pe movila pe care s-a urcat Wales, am primit în inventory o creangă de ceai.

Acesta ar fi doar unul dintre bug-urile care m-au deranjat serios. Alte asemenea scăpări ale engine-ului apar, de exemplu, în traseul NPC-urilor. Nu de puține ori mi s-a întâmplat ca interlocutorul, oricine ar fi el, să îmi spună cu o voce cât se poate de clară: „Follow me!”, după care să înceapă să alerge în zid și, mai rău, să rămână acolo. În asemenea momente ai da orice să fi salvat mai curând. Și, dacă tot veni vorba, problema salvării este una din cele mai spinoase, pentru că nu e gratis. În *Time Machine* fiecare salvare costă jumătate de unitate de Jad Garrul (din care Wales are cam cincisprezece asemenea unități de mana – alb pe Nautilus – dar de cele mai

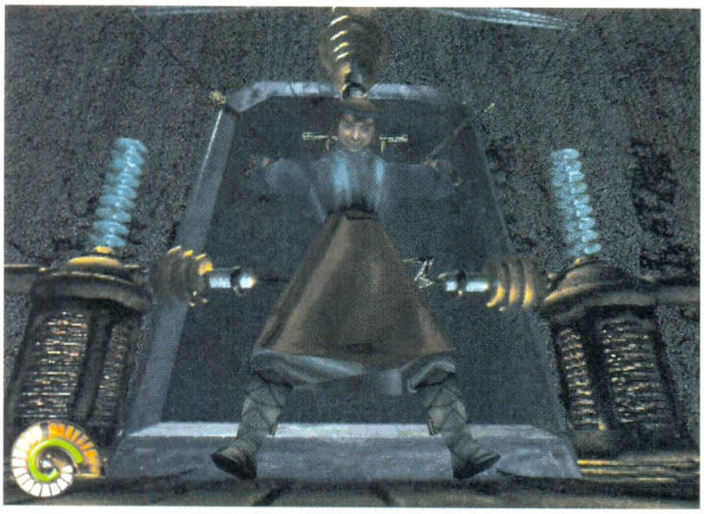

Ce mică e lumea.. și ce plată!

multe ori jumătate din ele sunt goale). Există însă o soluție și la această problemă: Wales își procură magiile din sfere cronomantice, unde i se oferă Jad Garrul virtual, pe care îl poate folosi și pentru salvări, fără a pierde astfel nimic din Jad Garrul-ul autentic. În sferele cronomantice amintite sunt ținuți în captivitate lemuri, pentru studiu. Lemurii cu pricina au fiecare personalitate proprie: unii sunt agresivi, alții glumeți, alții prietenoși. Toți au însă un element comun: îi urăsc pe cronomanți și ar face orice să pună ghearele pe un Shekandar. Revenind la sfere, aceste gămălii metalice, care din exterior nu par mai mari decât o cameră, conțin peșteri vaste (fapt din care învățăm că spațiul este, ca și timpul, o noțiune relativă). Grotele cu pricina sunt locuite de câte un singur lemur captiv și sunt căptușite cu minerale lucitoare. Între ele se află, într-o stare de levitație, câteva (1-4) cristale speciale, fiecare conținând câte o magie. După ce se perindă prin câteva asemenea sfere cronomantice, Wales poate ajunge să mânuiască cu dibăcie până la 18 magii, aproape toate esențiale pentru terminarea cu brio a jocului.

Lupta contra cronomant

Partea de luptă a jocului este ciudat de bine implementată pentru un joc dominat de latura sa de „adventure”. De fapt, conflictele se duc la un nivel tactic uimitor de bine realizat. Wales este în permanență obligat să se folosească de magie în combinație cu arme. Se poate spune că anumite combinații de taste sunt tot atât de importante în *Time Machine* pe cât sunt în cel mai nervos FPS shooter existent la ora actuală. AI-ul este respectabil. Pus față în față cu un Shekandar agresiv, Wales riscă să fie dezarmonizat din doar câteva lovituri. De altfel, călugării Shekandar nu prea pot fi învinși doar cu magie, pentru că o stăpânesc la perfecțiune. AI-ul cunoaște foarte bine combinațiile de magii și, pe lângă asta, călugării dețin vrăji mult mai puternice și mult mai mult Jad Garrul decât Wales. Există însă și probleme: în timpul luptei, se întâmplă ca inamicul să lovească constant un perete de lângă Wales, fără a încerca să schimbe direcția focului atât timp cât curajosul britanic stă pe loc. În fine, se ajunge în situația în care se dau lupte de stradă în Hourglass City. Acum apare ocazia de a omorî inamici în manieră abatorială, pentru că armamentul din dotare este extrem de puternic (cu condiția să fi ieșit cu bine din anumite lupte esențiale), iar AI-ul dă semne de slăbiciune.

Interesante sunt luptele împotriva lemurilor. Aceștia sunt extraodinari în folosirea vrăjilor, însă au probleme când aud


Gheorghe Doja în varianta postfuturistă



Cuțitaș de la bunica. Săru' mâna pentru masă!

sunetul unui anumit fluier (obținut prin mari eforturi intelectuale). Wales poate deci combina sunetul acestui fluier cu folosirea magiei și cu armele din dotare, obținând soluția ideală împotriva lemurilor liberi, care trebuie înfruntați la un moment dat. Tactica pe care am folosit-o cu succes împotriva bestiilor este elementară: întâi se activează un scut magic și, sub această protecție, se fură cât mai mult Jad Garrul de la lemur. După executarea fiecarei magii se cântă puțin la fluier, ceea ce are un efect hipnotic asupra bestiei, care rareori mai are puterea de a mai lovi. Există și magii suplimentare, cum ar fi cele care provoacă răni inamicului cât timp sunt active sau cele care încetinesc sau chiar blochează toate mișcările. Ceea ce reușește *Time Machine* este să ofere fiecăruia posibilitatea de a face combinații magice. Senzația de putere este totală, iar satisfacția pe care o ai în clipa în care îți distrugi inamicul, inimitabilă. Acesta este punctul în care jocul de la **Cryo** are atingeri cu feeling-ul dat de un RPG bine realizat, în opinia mea singurul gen în care victoria într-o luptă dată cu arme și magie poate oferi asemenea satisfacție.

Magiile esențiale ale domnului Wales și costul lor

The Veil of the Nautilus: protejează împotriva tuturor atacurilor la adresa minții și a rezervei de Jad Garrul (1 JG)



Cheap of Salt: vrajă prin care se fură Jad Garrul de la inamici (1/2 JG)



Warp: îl transformă pe Wales în omul invizibil (1 JG)



Chronomantic Mask: oferă protecție parțială împotriva atacurilor magice (1 și 1/2 JG)



Hourglass Ointment: vindecă rănile cronomantice (1/2 JG)



Counterspell: anulează toate vrăjile aruncate asupra lui Wales (1 și 1/2 JG)



De-harmonizer: cea mai populară vrajă printre magicienii agresivi (1 JG)

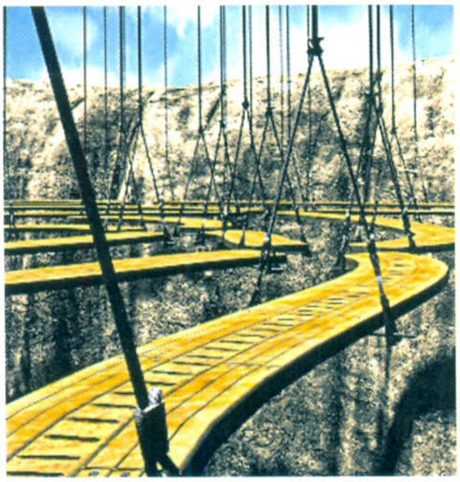


Voyage of the Arch: această vrajă activează energia porților magice (1 JG)



Răbdare și... ceai

The New Adventures of the Time Machine este un joc în care spațiile ce trebuie explorate sunt foarte largi. Orașul, de exemplu, ia cam o oră pentru a fi străbătut de un începător, iar celelalte locații (Mănăstirea călugărilor Shekandar, o mină a acestora, închisoarea din Hourglass City, zona din apropierea Mării Eternității – o mare încremenită, care arată absolut superb și pe care Wales o compară cu „o sculptură de spumă") sunt și ele vaste și pline de capcane. Nu ar fi stricat deloc să fi fost implementată o hartă, care ar fi putut fi cumpărată de la negustorul din oraș, de la care oricum sunt obținute foarte multe obiecte esențiale continuării jocului.



În Time Machine se trăiește periculos

De multe ori rezolvarea quest-urilor minore, însă vitale, necesită o alergătură serioasă dintr-o parte în alta a orașului. De aceea este de-a dreptul sinistru să realizezi că ai uitat ceva și că trebuie să te întorci, pentru că nimic nu te scutește de kilometrii întregi care trebuie parcurși. Și totuși, nu am ezitat să reiau anumite secvențe, doar din simpatie față de joc, care, în ciuda tuturor defectelor pe care m-am simțit obligat să le amintesc și pe care simt că aș vrea să le fi trecut sub tăcere, mi se pare o reușită strălucită. *Time Machine* se dovedește a fi una din cele mai profunde experiențe pe care le poate oferi PC-ul.

Senzația de explorare, de mister, de înstrăinare este redată perfect, dar nu doar de grafică, pentru că muzica și sunetele ambientale sunt excelente.

În ceea ce privește muzica, compusă și interpretată de o armată de oameni, nu am altceva de spus decât că e demnă de mai mult decât de simple laude într-o revistă de jocuri. Linia melodică, de inspirație arabă și extrem-orientală, este în perfectă concordanță cu sunetele ambientale. Variația instrumentală este impresionantă, iar ritmurile au parcă rolul de a stimula gândirea creativă. De fapt, muzica nu face decât să întregească o capodoperă (poveste, elemente inedite, realizare grafică și sonoră, feeling, interfață, meniuri).



Moșule, dăm un șotron?

În aceste condiții, *The New Adventures of the Time Machine* ajunge fără probleme la statutul jocurilor de colecție.

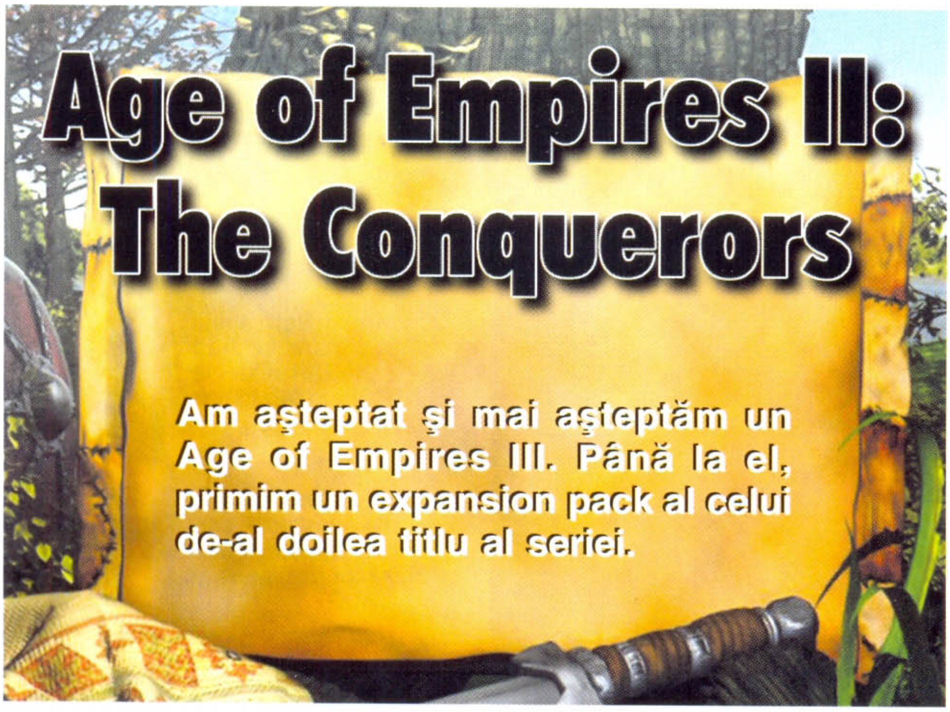
Mike

DATE TEHNICE

Gen:	Action / Adventure
Producător:	Cryo Interactive
Distribuitor:	Cryo Interactive
Sistem recomandat:	P III 500 MHz, 64 MB
Platformă:	Windows 95/98
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 95

Grafică:	18/20	**Feeling:**	20/20
Sunet:	15/15	**Storyline:**	05/05
Gameplay:	27/30	**Impresie:**	10/10



Age of Empires II: The Conquerors

Am aşteptat şi mai aşteptăm un Age of Empires III. Până la el, primim un expansion pack al celui de-al doilea titlu al seriei.

Nu de puţine ori am visat cu ochii deschişi la un *Age of Empires III*, în care grafica 3D să se îmbine armonios cu atenţia pentru detaliu şi cu meticulozitatea celor de la **Ensamble Studios**, un *Age of Empires III*, în care tactica militară să aibă un rol important (lucru care a cam lipsit din titlurile anterioare), iar realismul istoric să fie, ca şi până acum, respectat îndeaproape.

Şi uite că, deşi cred că au luat în considerare şi această posibilitate, cei de la **Ensamble Studios** şi-au focalizat deocamdată eforturile pentru crearea unui expansion pack al celui de-al doilea titlu al seriei. Acesta poartă numele de *Age of Empires II: The Conquerors*, şi aduce câteva elemente noi, dar mai presus de acestea, patru noi campanii din istorie, de dificultate ridicată, care nu pot decât să-i bucure pe iubitorii jocului.

Toate-s vechi şi noi sunt toate

Sau ce se naşte din pisică, o să aibă conflicte serioase cu câinii. Cu alte cuvinte, deşi musteşte de elemente proaspăt introduse, acestea nu fac nici cea mai mică diferenţă. Pur şi simplu avem de-a face cu acelaşi joc, dar cu alte civilizaţii, bineînţeles cu alte misiuni, cu ceva unităţi noi, câteva noi tehnologii, şi caracteristici noi ale hărţilor. Cu toată această înşiruire de „noi", nimic nu pare că s-ar fi schimbat în aspectul jocului.



Dar acest lucru nu este un dezavantaj, atâta timp cât fanii acestui titlu vor fi încântaţi de noile campanii. Şi vor fi!



Aşa că nu îmi mai rămâne altceva de făcut decât să vă prezint, pe scurt, toate aceste noi elemente ale jocului. Aşadar, cinci noi civilizaţii, care se alătură celor treisprezece deja existente. Mai precis hunii, aztecii, maiaşii, coreeni şi spaniolii. Fiecare dintre acestea are propriile caracteristici şi propriile unităţi speciale, astfel că, ne vom întâlni cu Jaguar Man-ul aztec, Plumed Archer-ul maiaş, cu Conquistadorul spaniol sau cu Tarkanul. Nu, nu cântăreţul turc! O unitate a hunilor care se mişcă mai bine în teatrul de război decât cântăreţul cu acelaşi nume pe scenă.

Dar, pe lângă acestea, unităţi accesibile tuturor civilizaţiilor şi-au făcut apariţia: husarii (o unitate de cavalerie), „halebardierii" (mamă ce nume greu), turtle-boat, o barcă ţestoasă şi petarzii, unităţi sinucigaşe explozive. Toţi aceştia vor da un strop de culoare bătăliilor istorice.

Istoria se repetă... virtual

Şi pentru că toate campaniile anterioare, cât şi cele trei noi, dedicate lui Atilla hunul, Cidului şi lui Montezuma, nu au reuşit să acopere nici în cea mai mică măsură seria evenimentelor istorice de răscruce, cea de-a patra nouă campanie, pe care *Conquerors* ne-o propune, cuprinde opt bătălii istorice în care îi vom întâlni pe Henri al cincilea, pe Yi Sun-shin sau pe Eric cel Roşu. Prin intermediul acestei campanii vom fi martorii unor bătălii istorice ca cele de la Agincourt, Manzikert sau Hastings. Şi trebuie spus că cei de la Ensamble Studios s-au străduit să reproducă cât mai fidel locurile de desfăşurare ale acestor lupte.

Ajungem astfel la cele 26 de noi tehnologii apărute în joc, unele accesibile tu-



De această dată ne-am pricopsit şi cu zăpadă!



O minune a lumii, demult dispărută.

turor civilizațiilor, altele specifice doar anumitor națiuni. Caravanele (fără Andre), medicina naturistă, the thumb ring, erezia, bloodlines sau theocracy sunt câteva dintre noile tehnologi accesibile tuturor civilizațiilor, despre a căror utilizare veți afla și singuri în momentul în care veți juca acest titlu. Bineînțeles că există și domenii tehnologice specifice fiecărei civilizații, dintre care amintim doar kataparuto-ul japonez.

Iote că ajunserăm și la noile tipuri de joc, implementate multiplayer-ului, care vor face vâlvă printre „rețelarii" de pretutindeni. Acestea sunt: defend the wonder, king of the hill sau wonder race. Tot pentru a diversifica bătăliile inter-gamericești, au fost introduse și modificări ale formelor de relief precum și zăpadă din belșug, pe care putem lăsa cu trupele un șiroi de urme gen *Commandos*. Păcat că inamicii nu se sensibilizează la aceste urme, că ar fi ieșit ceva destul de frumos.

Easier technology

Pentru a ușura cât mai mult aspectul managerial și, în principal, cel de strângere a resurselor, producătorii au introdus și aici câteva modificări. Astfel, fermele se vor replanta automat în clipa în care resursele uneia vor fi terminate. În momentul în care țăranii au terminat de construit o structură de stocare a resurselor, vor porni din proprie inițiativă să adune respectiva resursă, fără să rămână în așteptare. Astfel, situațiile în care uitam de un asemenea grup de caractere devin mult mai „elegante".



Mai multe civilizații, anotimpuri și unități.

La fel ca unitățile de uscat, și flota poate fi dispusă de acum în diverse formații, lucru care se poate dovedi extrem de util, mai ales în momentele în care avem de apărat un transportor naval în care se află o „personalitate politică".

Unitățile militare pot intra în interiorul Battering-urilor, Capped-urilor sau Siege Ram-urilor, conferindu-le acestora mai multă viteză și mai multe puncte de atac.



Adăugând la toată această listă și introducerea posibilității de a comanda în timpul misiunilor civilizațiile aliate, ordonându-le atacul asupra unor obiective sau cerându-le sprijinul economic, obținem o variantă mult îmbunătățită de *Age of Empires II*, care este totuși *Age of Empires II*. Puneți gheruțele pe el și butonați-l sau mousuiți-l și gândiți-vă plini de optimism la un *Age of Empires III*, pe care sper că cei de la **Ensamble Studios** îl au în calcule.

Dr. Pepper

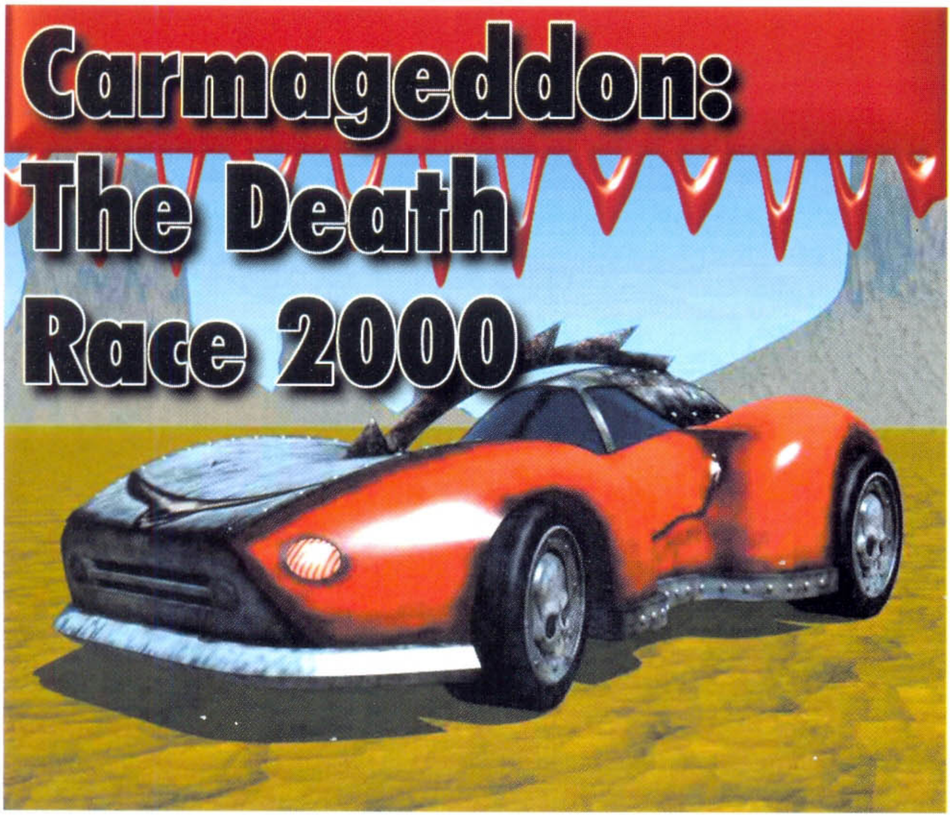
DATE TEHNICE

Gen:	RTS/Expansion Pack
Producător:	Ensamble Studios
Distribuitor:	Microsoft
Sistem recomandat:	PII233MHz,128MBRAM
Platformă:	Windows 95
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 82

Grafică:	**15/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**13/15**	**Multiplayer:**	**04/05**
Gameplay:	**24/30**	**Impresie:**	**08/10**

Carmageddon: The Death Race 2000



Foaie verde și-un tăciune, Carmageddon e pe bune!!!

Iată, dragii snake-ului, că a sosit momentul să vă spun câteva cuvinte despre o nouă apariție care nu mai are nevoie de nici o prezentare, mai precis despre un nou titlu *Carmageddon* prezentat sub o nouă înfățișare, revizuită și îmbunătățită și diferită de primele versiuni.

Sunt convins că foarte mulți dintre domniile dumneavoastră, și mă refer în special la fanii *Carmageddon*, așteptau cu sufletul la gură apariția unei continuări a unui joc care a făcut ravagii în rândul gamerilor și multe victime în rândul pietonilor. Și asta pentru că acest joc ne oferă nouă posibilitatea de a ne face „puțin"de cap pe șosele și de a da iama în bieții pietoni, pe care din păcate trebuie să îi numim zombie din cauza cenzurii. Cred că cei care au reușit deja să „comercializeze" acest joc au avut o mică surpriză, pentru că dacă în primele două versiuni obiectivul principal era acela de a ucide tot ce ne iese în cale, de data aceasta lucrurile stau puțin altfel.

Nou și vechi

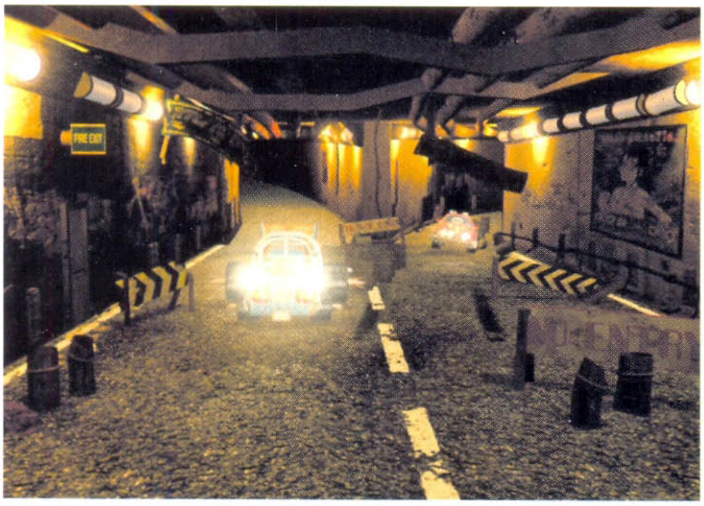
Noul *Carmageddon* ne oferă posibilitatea de a ne implica ceva mai mult în acțiunea jocului. Cum? Foarte simplu, atât prin introducerea misiunilor cât și prin realizarea unui gameplay complex. Da, ați auzit bine! *Carmageddon TDR 2000* dispune, în afară de cursele cu care ne-am obișnuit până acum, și de câteva misiuni. Probabil că cei de la **SCi** s-au gândi că astfel vor reuși să atragă un segment mai larg de gameri. Așadar, avem misiuni, avem curse contra-cronometru, avem curse printre și prin trecători sau curse în care obiectivul principal este acela de a distruge mașinile celorlalți concurenți. Hmm...fiți nemiloși! Bineînțeles că înainte de a porni motorul și de a purcede pe străzi vom putea face câteva setări pe care nu cred că mai este cazul să vi le reamintesc și care să ne ușureze sau nu „misiunea ingrată" pe care o avem și anume aceea de a ucide, ucide și iarăși ucide.

Foarte interesantă este culoarea sângelui care din păcate este verde. Prima dată când am dat cu bara din față a mașinii peste un „nefericit" am crezut că nu văd bine și că iarăși a dat daltonismul peste mine. Însă după ce am consultat părerea unor colegi (Pepper, Mike) cunoscuți pentru privirea lor ageră și pătrunzătoare, m-am liniștit. Într-adevăr, sângele era verde. Iarăși cenzura, bat-o vina! Din fericire, cenzura este valabilă doar pentru unele țări printre care și Anglia, însă se pare că a apărut un patch care ne va oferi posibilitatea să „vizualizăm" sângele în culoarea lui naturală.

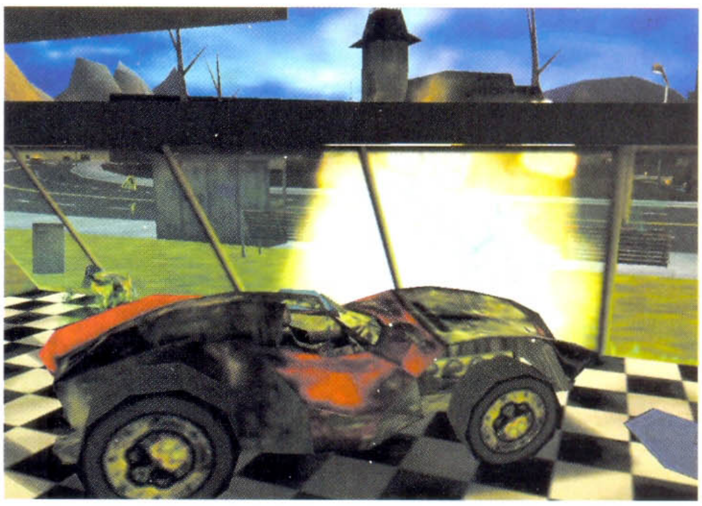


Get down, get down...

Din păcate, comportamentul mașinii este destul de ciudat, fiind relativ greu de controlat. Adevărul este că după ce am jucat primele două versiuni mă așteptam ca de data aceasta să se schimbe ceva în această privință pentru că trebuie să o spunem p-aia dreaptă: mașina se mișcă execrabil. Poate că ar fi fost mai potrivit ca la acest capitol să existe o oarecare apropiere de realitate pentru că, slavă Domnului, de ar-



Stinge faza mare că mă dor ochii!



Tre' să merg neapărat la service!



Hei, tu! Te ține o cursă?

cade ne-am cam săturat. În afară de mașinile celorlalți concurenți vor mai exista și alte autoturisme în trafic care își vor vedea liniștite de drum fără a interveni în disputa noastră cu pietonii și concurenții. Poate că ar fi mai bine să îi lăsăm și noi în pace pentru că nu avem nimic de câștigat dacă îi bușim, dimpotrivă vom avea de pierdut pentru că astfel ne vom strica mașina și vom fi vulnerabili în fața „inamicilor” care abia așteaptă să ne „ciocănească”. Din



Încă unul pe mine!

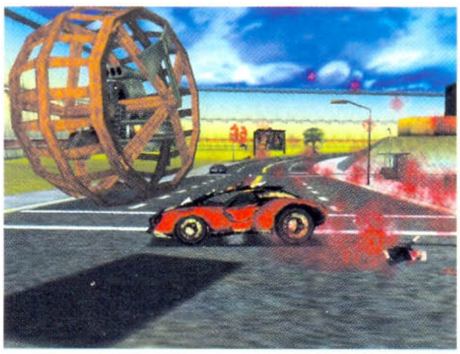
disputa noastră cu pietonii și cu ceilalți concurenți vom câștiga puncte și timp (cursele și misiunile sunt contracronometru) care ne vor fi utile în lupta pentru ocuparea locului întâi, adică a titlului de cel mai dur și sadic șofer.

TDR - to die on the road!

Din punct de vedere grafic *Carmageddon TDR 2000* arată binișor însă nu se ridică la înălțimea așteptărilor noastre (cel puțin ale mele). Este limpede faptul că mașinile, precum și celelalte elemente din joc (clădiri, copaci, animale și bineînțeles pietoni), au fost vizibil îmbunătățite, însă părerea mea este că se mai putea lucra la acest capitol. Pe lângă aceste mici completări care au fost aduse graficii au mai fost introduse câteva efecte speciale care scot în evidență și mai mult atmosfera apocaliptică în care se desfășoară acțiunea. Aspectul mașinilor, ceața de pe străzi, culorile reci și aspectul clădirilor contribuie la prezentarea unei lumi reci și ciudate.

Există câteva accesorii cu care ne putem dota mașina pentru a ne putea descurca mai ușor în trafic. Unul dintre acestea ar fi Freeze Ray care încremenește pentru câteva secunde pietonii oferindu-ne posibilitatea de a îi vâna mult mai ușor. Ar mai fi: Gale Force Winds – duce la apariția unei brize puternice, care va afecta viteza mașinilor, Shrink Ray – micșorează pietonii, High Tide – întreaga hartă va fi inundată de apă. Aceste power-ups ne vor ajuta destul de mult pentru că astfel vom putea să ucidem cât mai mulți pietoni (ceea ce înseamnă cât mai multe puncte) și vom putea face față mai ușor concurenților care vor încerca cu orice preț să ne scoată din cursă.

Acest joc dispune de un A.I. mult mai bătăios decât cel pe care l-am întâlnit la predecesorii săi. Să nu credeți că va fi floare la ureche să îndeplinim misiunile sau să terminăm vreo cursă. Și să știți că nici „kilăreala” pietonilor nu va mai fi ușoară pentru că se pare că au aflat că spaima șoselelor a ieșit din nou la vânătoare, fapt pentru care sunt foarte precauți. Aceștia vor umbla tiptil pe trotuar, pe lângă clădiri în speranța că nu îi vom zări și astfel vor scăpa cu viață, dar vai... cât de mult se înșeală. Cât despre ceilalți concurenți, să știți că pot fi extrem de insistenți și ne vor ataca încontinuu. Există șoferi kamikaze care vor intra în noi cu viteză pentru a ne distruge mașina, însă de multe ori plătesc cu „viața”.



A cui o fi roata asta mare?



Substanță protoplasmatică de culoare verde.

În concluzie, aș mai spune că noul *Carmageddon* este într-adevăr mai bun decât predecesorii săi, însă după părerea mea se putea și mai bine.

Poate cei de la **SCi** se gândesc deja la o continuare în care să corecteze toate greșelile pe care le-au făcut și să realizeze astfel un joc care să mulțumească pe toată lumea din toate punctele de vedere. Acum nu îmi rămâne altceva de făcut decât să vă las să vă avântați „pionierește” pe străzi



Carambol... încă unul!

unde veți putea să vă alungați toate temerile care au legătură cu șofatul.

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:	Acțiune / Sim. Auto
Producător:	Torus Games
Distribuitor:	SCi
Sistem recomandat:	P 350 MHz, 64 MB
Platformă:	Windows 95/98
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 71

Grafică:	12/20	Feeling:	16/20
Sunet:	10/15	Storyline:	03/05
Gameplay:	23/30	Impresie:	07/10



Vreți să vedeți un RPG cu valențe epice? Atunci Soulbringer este cu siguranță un joc căruia îi trebuie acordată toată atenția!

Infogrames împreună cu **Interplay** au încercat să creeze un nou tip de joc, care să îmbine mai multe tipuri într-unul singur. După ce am asistat cu toții la experiențe anterioare, unele de succes (*Deus EX* – shooter/RPG) și altele care s-au bucurat de mai puțin succes (*Daikatana*), rămâne loc de o singură întrebare: „Oare vor reuși acești hibrizi să înlocuiască clasicele tipuri de jocuri cu care suntem deja obișnuiți?" La această întrebare și la multe altele, care se ivesc inerent când jucăm un titlu cu totul nou, voi încerca să vă răspund în rândurile ce vor urma.

Deja clasic

...este faptul că orice RPG trebuie să aibă o poveste, un mit în jurul căruia să graviteze toată povestea, iar *Soulbringer* nu duce lipsă de așa ceva. Avem de-a face cu o lume fantastică, Rathenna, în care, în urma unui mare război magia a fost interzisă, iar tu, viitorul Soulbringer, va trebui să afli secrete de mult uitate, cu ajutorul cărora să-l învingi pe cel mai puternic lord al magiei: Skorn.



În *Soulbringer*, în ciuda faptului că nu există modul de creare a personajului, dezvoltarea caracteristicilor personajului se face în modul clasic, adică alocarea unor puncte obținute la fiecare avansare în nivel. Punctele de experiență se obțin în două moduri: omorând inamicii întâlniți pe parcurs și îndeplinind quest-uri, ultima variantă fiind cea mai productivă (din punct de vedere al XP-urilor, dar și al obiectelor magice obținute).

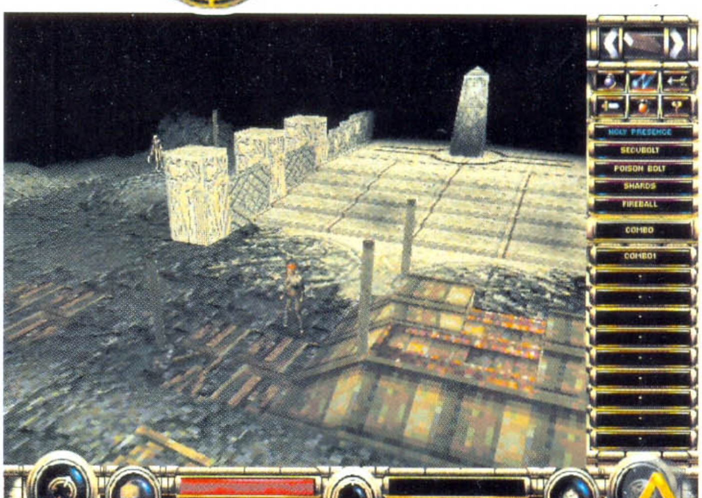
Veți fi nevoiți să alocați acestui titlu un pic mai mult timp în cazul în care nu sunteți obișnuiți cu modul de joc, primele quest-uri sunt un pic ambigue și vă va lua ceva timp până vă veți obișnui cu terenul (de vreme ce nu există hartă sau automapping). Totuși, odată ajuns în The HEX, personajului principal îi va fi mult mai ușor să acopere marile distanțe ale continentului Rathenna. Cum va face acest lucru? Prin atingerea așa numitelor soulstone care îl vor teleporta în anumite regiuni.

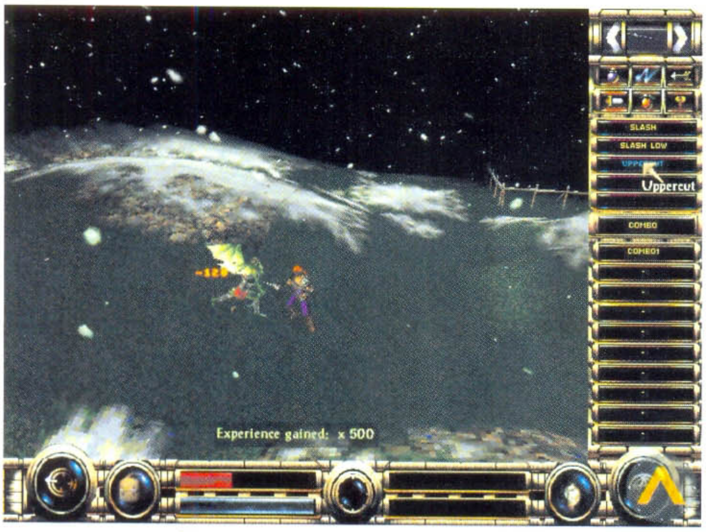
Ce este un RPG fără magie? Parcă nu are sens să mai joci un RPG dacă n-are magie! Cei de la **Infogrames** s-au conformat și au inventat un sistem de magie inedit (Seculorum), în care există cinci elemente: apă, aer, foc, pământ și spirit. Pe măsură ce veți folosi vrăji caracteristice unui anumit element, vrăjile vor deveni mai puternice iar celelalte elemente vor ocupa loc mai puțin pe reprezentarea grafică a seculorum-ului. Eu am terminat jocul cu doar două elemente pe seculorum: apă (Healing și Purify – două vrăji foarte utile) și foc (Firebolt, Fireball – toate vrăji ofensive, de vreme ce mai toți inamicii erau vulnerabili la foc), dar acest lucru nu m-a împiedicat să-l termin fără probleme, ceea ce reflectă că sistemul propus de ei se adaptează conform stilului de joc al fiecăruia, ceea ce este un lucru foarte bun.

Așa DA!

Armele au mai multe tipuri de atac, care vă vor fi disponibile pe măsură ce urcați în nivel și alocați mai multe puncte caracteristicii de „combat". Realismul în luptă este foarte bine reliefat: dacă







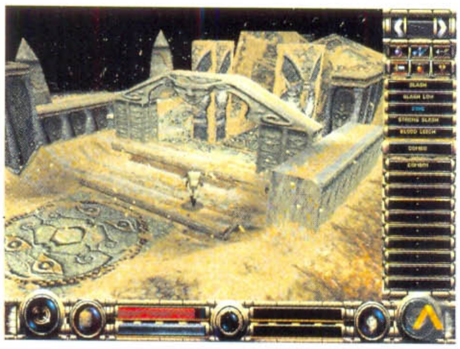


veți vrea să folosiți două tipuri de arme, veți observa că personajul vostru se va opri din luptă pentru a scoate următoarea armă și a fi în stare să o folosească.

Soulbringer este singurul RPG în care am avut destul loc să car toate tipurile de obiecte pe care le-am întâlnit pe parcursul jocului; bineînțeles, atâta timp cât aveți destulă „putere" să le cărați (adăugați puncte la strength și atunci nivelul de „encumberance" va scădea).

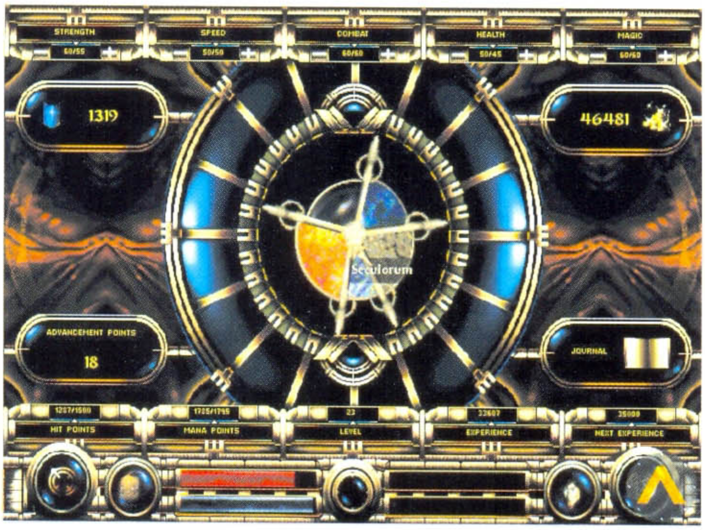
Ca să fac o paralelă între acest titlu și *Diablo 2*, aici există mai multe feluri de Deckard Cain, care vor identifica (pentru un anumit preț) obiectele magice găsite asupra adversarilor răpuși (de sabie, că doar nu de o boală necunoscută!), obiecte magice care adesea sunt ori arme foarte puternice, care vă vor ajuta până aproape de sfârșitul jocului, sau obiecte cheie fără de care nu puteți avansa pe firul poveștii.

Am observat că s-a insistat asupra diferențierii armelor și tipului de lovitură pe care ele o pot induce, astfel că anumite arme vor fi mai eficiente împotriva anumitor adversari (buzduganul împotriva scheletelor iar sabia împotriva la zombie). Anumite lupte sunt cu adevărat tactice, ca să-l învingi pe Lordul Horath în luptă va fi aproape imposibil, de aceea va trebui să vă folosiți de un șiretlic, și anume: să activați o zonă magică unde, atâta timp cât personajul vostru va fi acolo va pierde foarte multă viață, după care, îl veți atrage pe lord în ea.



Așa NU!

Jocul este prea „întunecat", iar dacă veți vrea ca în dungeon-uri să și vedeți cine vă atacă, va trebui să modificați parametrul gamma al plăcii video pentru că jocul nu are



în meniuri bară pentru această modificare. Odată rezolvată această situație, vă veți confrunta cu problema texturilor care, din cauza luminozității prea mari, se vor vedea extrem de reliefate, dar sper să puteți trece și peste acest aspect. Armurile nu sunt explicate, nu se spune împotriva căror arme sunt mai bune, iar valoarea de apărare pe care ele o oferă nu este scrisă nicăieri, așa că va trebui să le încercați pe propria piele (a personajului, evident)! Seculorum, adică reprezentarea grafică a puterii vrăjilor, este disponibil destul de târziu în joc (în partea a doua) – când deja ați folosit o mulțime de vrăji și acestea deja au avut influență asupra diagramei.

Marele final

De mult timp n-am mai jucat un RPG, în care să simt că eroul principal are o șansă reală de a face ceea ce i se cere. Quest-uri decente, adversari destul de ușor de învins (nu vorbesc de monștri de final), sistem de magie destul de ușor de învățat, povestea care te ține mai tot timpul în fața calculatorului, partea de combat care este foarte ușor de stăpânit, toate acestea îi asigură lui *Soulbringer* un loc în inima mea alături de alte titluri „monstruoase" cum ar fi: *Fallout, Deus EX, Might & Magic VI, System Shock 2* etc. Aaa, și am uitat să vă spun ceea ce era mai important! Fiind făcut de englezi, happy-end-ul nefiind un aspect care să-i caracterizeze pe „insulari", producătorii au ales ca eroul să salveze lumea de rău, dar numai cu prețul sacrificiului suprem, adică să moară (el însuși și personal). Yummie, îmi place când eroul moare la sfârșit, parcă sună a continuare: copilul lui care, descoperind cărțile de magie lăsate de tatăl lui, va reîncepe lupta împotriva răului. Ce mai, motorul unui perpetuum mobile al RPG-urilor s-a născut azi! „Erpegiști" din toată lumea, fiți cu ochii pe *Soulbringer 2* (dac-o apărea, dacă nu ne mulțumim și cu atât)!

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:	RPG
Producător:	Infogrames UK
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution SRL
Tel/Fax: 01-3455505,	01-3455506
Sistem recomandat:	PII 350 MHz, 64 MB
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Nu.

NOTA LEVEL REVIEW 83

Grafică:	**16/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**12/15**	**Storyline:**	**04/05**
Gameplay:	**25/30**	**Impresie:**	**08/10**

Heavy Metal: FAKK2



Julie Strain: o domnişoară în faţa căreia Lara Croft trebuie să îşi dea jos sutie... pălăria!

Acest titlu realizat de **Ritual Entertainment** ne plasează în rolul unei tinere războinice, pe numele ei de botez Julie, Julie Strain, eroină a tărâmului sfânt (Holy Land) şi învingătoarea crudului Lord Tyler.

De atunci, „mica" şi frumoasa prietenă „şi-a mutat domiciliul" pe o altă planetă, numită Eden, un loc de o frumuseţe rară. Julie a descoperit pe această planetă o apă cu totul şi cu totul specială, care împiedica îmbătrânirea. Pentru a proteja planeta şi implicit această bogăţie extraordinară de eventualii invadatori locuitorii Eden-ului fac uz de un aparat numit F.A.K.K. 2 sau mai bine spus Federation Assigned Ketogenic Killzone. Această maşinărie face ca această planetă plină de viaţă şi de bogăţii să apară în faţa celor care încearcă să o invadeze ca o adevărată capcană a morţii.



Arma asta e mai tare ca sabia.

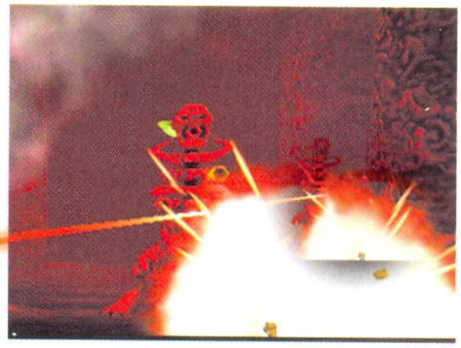
Metal greu... şi nu e mercur

Spre deosebire de celelalte realizări ale celor de la **Ritual Entertainment**, *Heavy Metal: F.A.K.K.2* este un joc de aventură 3rd person a cărui acţiune se bazează pe mai multe elemente, cum ar fi explorarea sau dezlegarea unor puzzle-uri. Cu toate că se aseamănă în foarte multe privinţe cu legendarul *Tomb Raider*, acest lucru nu este valabil şi pentru acţiune sau gameplay. După părerea mea, *F.A.K.K. 2* este mult mai dificil de jucat în comparaţie cu titlul amintit mai sus. Unul dintre lucrurile care mi-au atras atenţia a fost acela că interacţiunea personajului principal, adică Julie, cu NPC-urile sau inamici într-un mod foarte natural. Iată un lucru care, după părerea mea, este foarte important în economia unui astfel de joc.

Tărâmul Eden-ului este un loc fantastic. Chiar şi numele acestei planete, Eden, ne trimite cu gândul la un loc deosebit de frumos. Pe tot parcursul jocului, de la început şi până la sfârşit, când Julie va ajunge la cele patru Temples of the We, vom fi în permanenţă uimiţi de frumuseţile acestei planete şi de modul în care au fost realizate de creatorii acestui joc. Părerea mea este că grafica din acest joc arată la fel de bine ca eroina principală şi probabil că acest lucru se datorează în primul rând engine-ului *Quake 3* care a fost optimizat şi care nu a arătat niciodată mai bine ca acum. Astfel că, se poate spune că *F.A.K.K. 2* dispune de o grafică foarte reuşită din toate punctele de vedere. Mă refer în primul rând la mediul înconjurător care face ca numele planetei, Eden, să se potrivească cu frumuseţea decorului. Bineînţeles că şi personajele sunt extrem de bine realizate şi mă refer mai ales la Julie Strain. Foarte original este modul în care se deteriorează hainele eroinei principale pe parcurs ce înaintăm în joc. Asta nu înseamnă că va umbla cu hainele rupte ca un cerşetor pentru că Julie îşi va schimba hainele. Din păcate, realizatorii jocului nu ne oferă imagini de la „vestiare".

Julie, fata cu „piept" de oţel

Unul dintre cele mai importante aspecte din acest joc o reprezintă acţiunea, pentru că până la urmă *Heavy Metal:*



What is this?



Bum, bum...



Hmm... oare ce o fi, Marte sau Pluto?

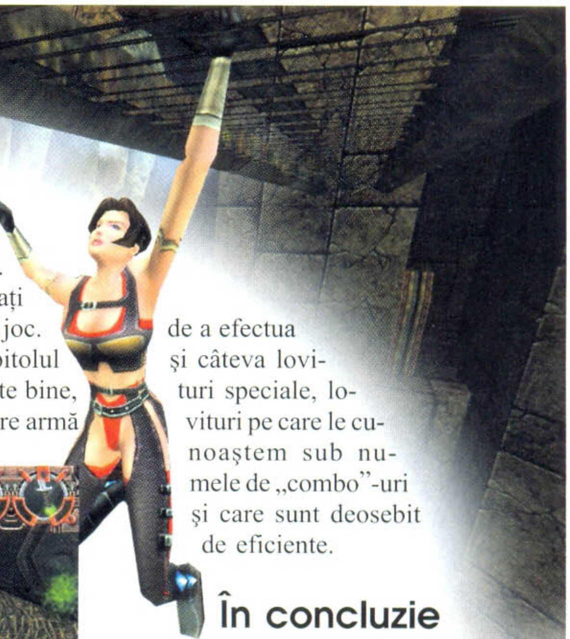
F.A.K.K 2 nu este altceva decât un joc de acțiune. A lupta nu reprezintă verbul de bază, însă când vine vorba de luptă... pregătiți-vă să asistați la ceva inedit. Luptele diferă între ele și asta datorită inamicilor pe care îi vom înfrunta care au personalități și strategii de luptă diferite. Probabil că cei de la *Ritual Entertainment* s-au gândit că ar fi mai potrivit să introducă un număr limitat de personaje, atât NPC-uri cât și monștri care să aibă stiluri și personalități diferite decât să creeze o mulțime de monștri care să difere doar prin aspectul fizic. Astfel că de fiecare dată când Julie va întâlni un personaj, fie că e un monstru fie că este un NPC, va trebui să adopte o altă tactică de



Ce armă, domnule!

abordare. Din păcate, Julie va lupta doar cu monștri, care mai de care mai ciudați. Probabil că ar fi fost interesant să putem lupta și cu cineva care să aibă două mâini, două picioare și să arate a om. Singurii oameni for fi NPC-urile, însă cu acestea nu putem decât să discutăm pentru că dacă vom încerca să îi omorâm jocul se va sfârși.

Cred că a sosit momentul să aflați câte ceva și despre armele din acest joc. Ei bine, trebuie să vă spun că la capitolul arme și muniții *F.A.K.K. 2* stă foarte bine, ba mai mult se poate spune că fiecare armă





Na și ție, ia și tu!

din acest joc are la rândul ei propria personalitate. Julie are la dispoziție nu mai puțin de 20 de arme care mai de care mai performante, începând de la binecunoscuta armă cu care micul David a reușit să îl învingă pe Goliat, până la pistoalele mitralieră. Asta da varietate, nu? Interesant este faptul că Julie are posibilitatea de a folosi ambele mâini pentru utilizarea armelor. De exemplu, va putea să țină în mâna dreaptă un pistol sau o sabie iar în mâna stângă un scut care va fi deosebit de folositor în timpul unei lupte. Asta pentru că în timp ce tragem cu pistolul sau când lovim cu sabia vom putea ține scutul ridicat pentru a ne apăra de loviturile inamicilor. Avem posibilitatea de a efectua și câteva lovituri speciale, lovituri pe care le cunoaștem sub numele de „combo"-uri și care sunt deosebit de eficiente.



Die, you... monster!

În concluzie

Meritul cel mai mare al celor de la **Ritual Entertainment** este că „au adus la viață" un personaj deosebit, în persoana domnișoarei Julie Strain despre care aș putea spune fără a exagera prea tare că este unul dintre cele mai reușite personaje care au fost „distribuite" în jocurile de aventură de până acum. Și asta pentru că are stil, este frumoasă, are o voce extraordinară care ar scula și morții din somn și se mișcă asemenea unui luptător de clasă. Celelalte personaje din F.A.K.K 2, chiar dacă nu sunt la fel frumoase sau la fel de sexy, își fac pe deplin datoria și completează atmosfera de aventură care există în acest joc.

Oricum, eu sper să vă placă Heavy Metal F.A.K.K. 2 pentru că într-adevăr este un joc de aventură reușit care merită toată atenția. Sunt convins că iubitorii acestui gen vor găsi acest joc deosebit de interesant și pe placul lor. Ba mai mult, cred că în momentul în care îl vor termina se vor întreba dacă cei de la **Ritual Entertainment** se gândesc să realizeze o continuare sau măcar un add-on.

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen:	Action.
Producător:	Ritual Entertainment / Gathering of Developments
Distribuitor:	Take 2 Interactive
Sistem recomandat:	PII 350 MHz, 64 MB
Platformă:	Windows 95/98
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 88

Grafică:	**18/20**	**Feeling:**	**18/20**
Sunet:	**13/15**	**Storyline:**	**04/05**
Gameplay:	**28/30**	**Impresie:**	**07/10**



Terminus

... este punctul din Univers pe care n-o să-l atingem niciodată.

A trecut deja ceva timp de când am primit de la **Vicarious Visions** un pachețel în care ședea frumușel (fără fundițele de rigoare) jocul *Terminus*. Profitând un pic de poziția mea în cadrul redacției și ca fan înrăit al *Elite* și *Privateer*, două simulatoare spațialo/economico/aventuriere care mi-au mâncat zile și nopți, am înhățat cutia și am purces la cucerirea spațiului din carlinga unui fighter mititel.

Anul 2000 a fost un an darnic în simulatoare spațiale de acest gen, simulatoare care să încerce măcar să adune tot atâția admiratori cât a reușit *Elite*, cel de pe Spectrum, sau *Privateer*, cel de pe 486. A fost *X: Beyond the Frontier*, care, din păcate, deși a început bine a eșuat lamentabil, urmat îndeaproape de *Tachyon: The Fringe* care măcar a reușit să țină fruntea sus deși nu a fost nici el un joc strălucit. *Terminus*, ultimul se pare din acest an, s-a instalat pe hard-ul meu ca un rege și l-am jucat, l-am jucat, l-am jucat...

Cadet pe puntea 1

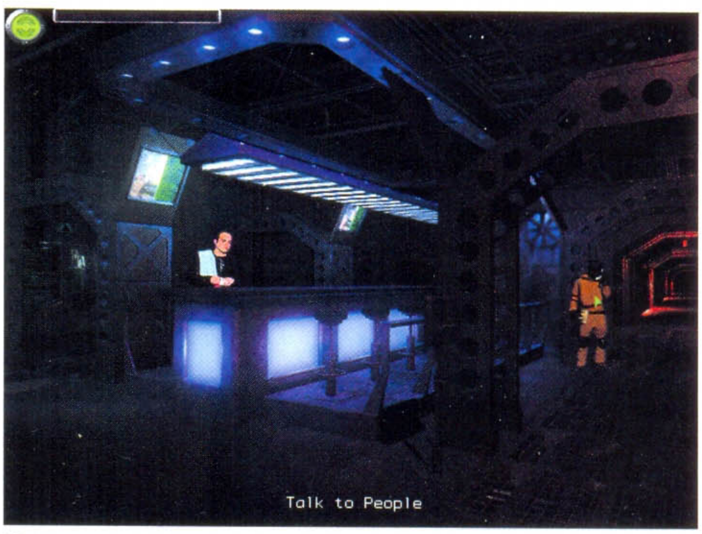
Prima surpriză am avut-o când am deschis jocul și am văzut cele trei CD-uri, nu atât numărul lor, ci conținutul. Pe unul singur se afla jocul, pe al doilea filmele iar pe ultimul muzica din joc (un trance spațial de te unge la inimă) în format .cda ce poate fi ascultat și în combinele clasice. Cum de a încăput jocul pe un singur CD am realizat un pic mai târziu, când am lansat jocul și am avut o altă surpriză, de această dată neplăcută. Deși suportă atât Glide cât și Direct 3D, calitatea grafică a jocului lasă mult de dorit. Filmele rulează pe 640x480 iar pixelul îți scoate ochiul cu pumnul, iar jocul deși teoretic merge până al 1024x768 cu 32 biți nu lasă impresia că o și face.

Scormonind eu prin setările jocului, am găsit și locul de unde se poate seta realismul simulării. Mulți probabil stați acum și vă întrebați: „Ce e nou în asta?". Poate că nici nu ar fi fost nimic nou, dacă, așa cum ne atenționează și manualul, acest lucru nu ar fi influențat enorm de mult deplasarea navei. Terminus este unul din puținele, dacă nu singurul, simulator spațial care respectă, pe nivele înalte de realism, legile fizicii spațiale. Conform acestor legi, din cauza lipsei atmosferei din spațiul cosmic sau al oricărui alt mediu „frânător", orice corp ce se deplasează în spațiu are nevoie, pentru a se opri, tot de atâta timp cît i-a fost necesar pentru a accelera. Mai exact, preluând exemplul din manual, dacă pentru a accelera până la o anumită viteză ai nevoie de 15 secunde, tot 15 secunde sunt necesare pentru a opri nava de tot. Prezența acestui element schimbă în totalitate modul de deplasare și manevrare a navelor, oferind în același timp o multitudine de noi posibilități și strategii de luptă. Chiar și pasionații acestui gen, cei care și-au pierdut nopțile cu *Privateer, Star Wars* sau *Wing Commander*, vor fi nevoiți să treacă prin sesiunile de antrenament pentru a se acomoda cu noile „zburătoare".

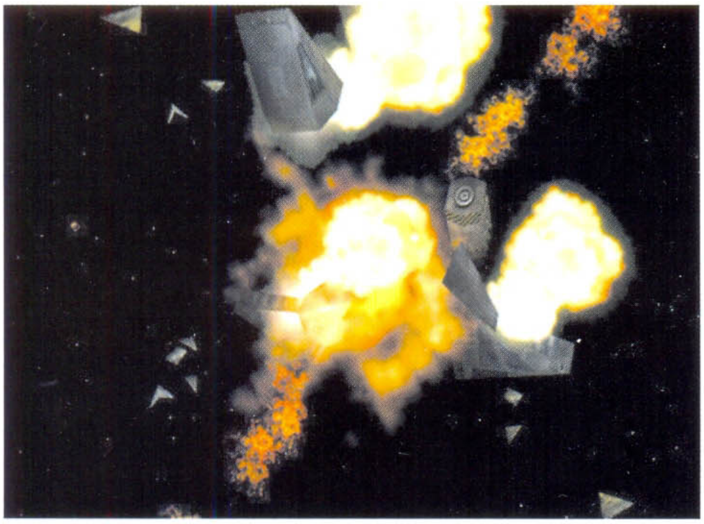
Oricum, pentru ușurarea sarcinii pilotului, nava dispune de un sistem de thruster-e care pot ajusta automat direcția navei în funcție de dorința omului de la manșă (pardon, joystick). Chiar și cu aceste thruster-e va dura ceva timp până ce nava va fi capabilă să se încadreze pe noua traiectorie, chiar dacă noi, din carlingă, suntem îndreptați cu fața pe direcția dorită. Vă dați seama ce impact are acest sistem de deplasare asupra manevrelor de luptă, unde atât nava jucătorului, cât și cea a adversarilor sunt supuse acestor legi. Thrustere-le acționează automat, după cum am mai amintit, însă ele pot fi dezafectate permițând pilotului să-și strunească nava manual. Astfel, de exemplu, jucătorul va putea să continue drumul pe o anumită direcție, în timp ce-și lansează puterea de foc înspre adversarii ce vin din flanc sau din spate. Marele dezavantaj al acestei metode este că pilotul va ajunge să gestioneze nu mai puțin de 8 taste doar pentru manevrarea navetei (de altfel nu cred că mai există vreo tastă neuti-



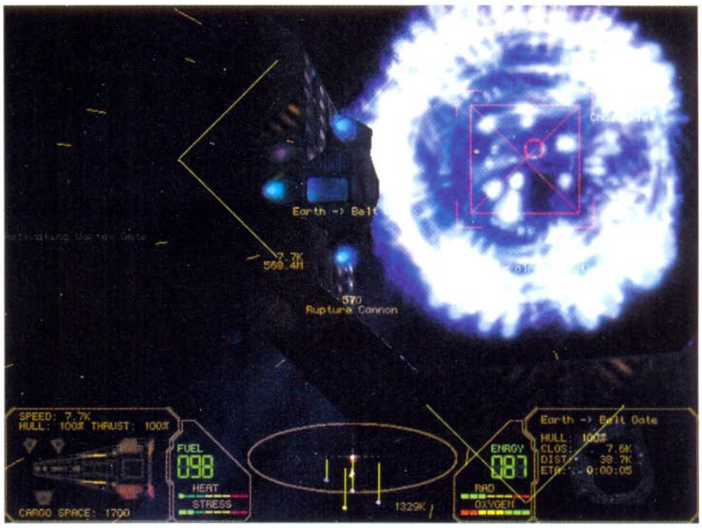
Un tânăr optimist ce nu știe ce-l așteaptă.



Hm... cam gol barul în seara asta...



Intrare glorioasă în neant.



Run, baby! Run for yoour life!

lizată). În parte, acest impediment este rezolvat de prezența unui joystick, lucru de altfel recomandat chiar de către producători.

La posturile de luptă

Ceea ce va capta în mod cert atenția în *Terminus* este implementarea modurilor de joc. Patru la număr (Training, Gauntlet, Free Mode și Story) acestea vor cuceri cu certitudine atât simulatoriștii nepretențioși (mai apropiați de jocuri precum *Star Wars* sau *Wing Commander*) precum și pe cei mofturoși (*Elite*, *Privateer*). Gauntlet înlocuiește arenele din RPG-uri, aceasta fiind o modalitate bună de testare a îndemânării și reac-



Nici o șansă fără o navă bine dotată.

țiilor împotriva AI-ului sau unor prieteni. Ultimele două moduri de joc, Story și Free, sunt practic vedetele spectacolului *Terminus*. În ambele moduri poți selecta una din cele patru cariere disponibile, cea de tânăr cadet în Mars Consortium sau United Earth League, pirat sau mercenar. Cariera militară pare să fie ceva mai ușoară, probabil de aceea și este recomandată începătorilor, deoarece nu este nevoit să-și aranjeze și nava, primește misiunile și le execută. În schimb, ca pirat sau mercenar ai mult mai multă libertate de mișcare, însă ești pe cont propriu, plus că va trebui să ai grijă ca nava ta să fie echipată cu tot necesarul. Atât Story Mode cât și Free Mode se derulează asemănător, singura diferență fiind aceea că în Story Mode se vor ivi și misiuni speciale determinate de derularea intrigii din sistemul solar. Mi-a plăcut foarte mult faptul că aceste două moduri se întrepătrund... Mai exact, dacă joci în Story Mode nu ești obligat să duci toate misiunile la capăt cu brio. Ca și în realitate unele dintre ele vor eșua (în funcție de îndemânarea ta) însă acest lucru nu este un capăt de țară. Poți continua liniștit. Problema este alta, misiunile pe care le realizezi vor „oferi" piloților puncte de reputație (pozitive sau negative). Cu cât totalul acestora este mai mare cu atât mai bine, iar misiunile mai bănoase, mai interesante, mai periculoase. În schimb, dacă reputația ajunge la zero sau sub, atunci vei fi aspru sancționat prin demiterea din armată, Asociația Piraților Liber Profesioniști etc... Însă nu vă speriați, acest lucru nu înseamnă sfârșitul jocului. Puteți continua să vă creați o carieră nouă, să luați viața de la început, deoarece în acest moment jocul trece automat în Free Mode (ca și în cazul în care ai dus povestea până la capăt). De aici încolo vei putea face exact ceea ce te taie capul: comerț, piraterie, vânătoare de recompense, servicii de escortă... Totul depinde de tine, nava ta și materia cenușie. Călătorești dintr-o parte în alta a sistemului solar în căutare de potențiali clienți. Vei lega prietenii, vei naște disensiuni... Dacă cineva din galaxie te calcă prea mult pe coadă, poți oricând să pui o recompensă pe capul lui și toată floarea cea vestită a mercenarilor îl va vâna cu înverșunare. Dacă te-ai trezit cu prea multe misiuni de îndeplinit și nu crezi că vei reuși de unul singur, poți angaja alți piloți din Univers care să le îndeplinească pentru tine. Și povestea poate continua așa la infinit; nici nu e de mirare că de aproape 2 luni îl tot joc și nu mă mai satur de *Terminus*.

N-aș vrea să închei acest articol, fără să amintesc un pic de interfață și în special de HUD (Heads Up Display). HUD, pentru necunoscători, este „desenul" acela frumos din centrul ecranului în mijlocul căruia încercăm să ne prindem inamicii. Am ținut să-l amintesc deoarece este HUD-ul care conținea cea mai mare cantitate de informație vitală pe care am întâlnit-o până acum într-un simulator spațial, și toată într-un



Cu nava la garaj pentru vopsit.

spațiu foarte restrâns, element ce îți oferă posibilitatea de a-ți da seama de situație doar dintr-o privire fugară, fără să fii nevoit să oferi adversarului vreun moment de respiro.

Puține au fost jocurile, așa zis geniale, apărute în ultima perioadă. *Terminus* se poate numi fără nici o reținere un astfel de joc. A reușit să reactualizeze un gen muribund și a făcut-o într-un mod excepțional. Dacă ar mai fi fost măcar un pic retușat la capitolul grafică nimeni nu cred că ar mai fi putut să-i conteste poziția de lider la categoria lui.

Claude

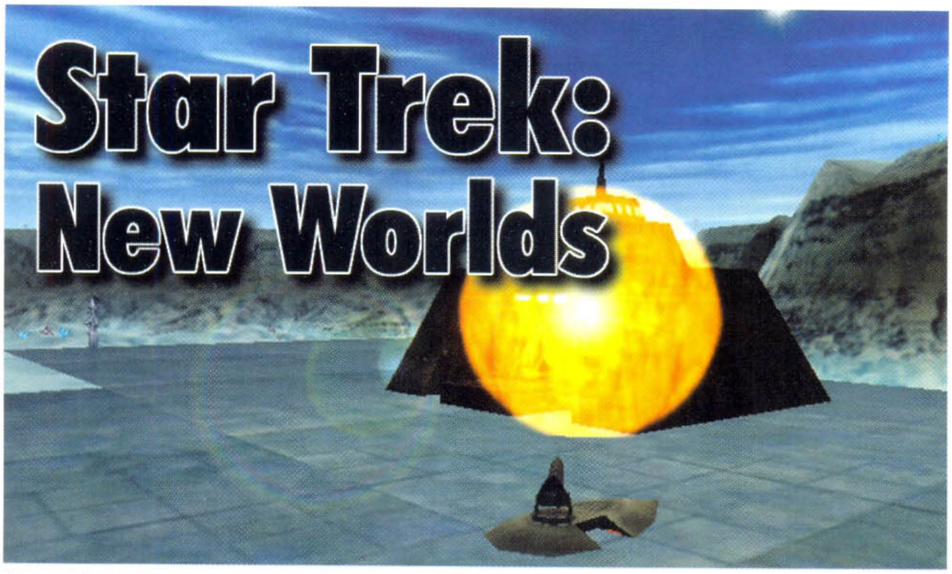
DATE TEHNICE

Gen:	Simulator spațial
Producător:	Vatical Entertainment
Distribuitor:	Vicarious Visions
Sistem recomandat:	PII300MHz,64MBRAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 84

Grafică: 11/20	Feeling: 19/20
Sunet: 14/15	Multiplayer: 03/05
Gameplay: 28/30	Impresie: 09/10

Star Trek: New Worlds



Producătorii s-au lăudat că acest titlu va fi mai bun ca StarCraft-ul! Oare aşa o fi?

Un nou titlu din seria *StarTrek*, de data aceasta în alt fel de ambalaj: RTS. Fiind primul titlu din această serie care poartă insigna de strategie în timp real, m-am gândit să-l iau ca atare, fără nici un fel de gânduri preconcepute! Zis şi făcut!

Deep into Tabula Rasa systems

În urma unui experiment nereuşit al romulanilor, un întreg sector a apărut pe hărţile galactice. Toate planetele nou apărute, fiind pline de resurse, au intrat în vizorul celor trei mari puteri: Federaţia Unită a Planetelor, Imperiul Klingonian şi Imperiul Romulan, fiecare cu planurile ei. Ceea ce nu ştiau nici unii era că pe aceste planete exista deja o rasă, Taubat, căreia îi aparţin aceste resursele mult râvnite.

De aici, fiecare din marile puteri vor adopta câte o tehnică ce le este caracteristică, respectiv: Federaţia va încerca să-i înglobeze în alianţă, Klingonii vor încerca să-i distrugă, iar Romulanii vor vrea să-i folosească pe Taubaţi în scopuri personale, pentru atingerea scopului final, dreptul de a exploata aceste resurse.

Vei avea posibilitatea de a alege campanii pentru toate cele trei rase, fiecare din ele venind pre-configurată cu un nivel de dificultate, acest lucru scăzând cu mult rejucabilitatea acestui titlu! Fiecare campanie conţine 14 misiuni care nu diferă foarte mult una de alta, leitmotiv-ul fiind construcţia şi dezvoltarea bazei până la momentul în care vei fi în stare să construieşti o armată destul de puternică pentru a învinge oponenţii.

Cum „mere" lucrurile!

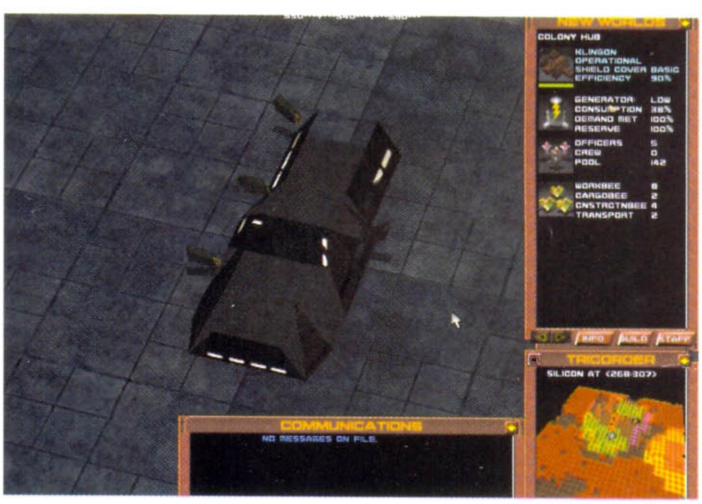
Ca orice strategie în timp real vei avea nevoie de resurse pentru a construi clădirile şi forţele armate necesare pentru a fi în stare să duci la îndeplinire misiunile din *Star Trek: New Worlds*. De această dată producătorul s-a întrecut pe sine, creând nu mai mult nici mai puţin de şase tipuri de materie primă (raw dilithium, talgonite, silicon, kelbonite, magnesite, dolamide), acestea fiind transformate în produse finite (Dilithium, Polycomp, Thermocomp, Trans Al, Nitrium, Duranium) cu ajutorul cărora jucătorul va construi tot ceea ce are nevoie pentru a îndeplini obiectivul principal. Pe lângă aceste resurse, producătorii au mai introdus un nou element, care (au sperat ei), va aduce o nouă dimensiune în strategie, şi anume: personalul, deoarece fiecare clădire are nevoie de personal pentru a funcţiona la parametri normali. Oricum, nu am observat nici o influenţă a acestei resurse asupra mecanismului de joc, personalul fiind alocat automat fiecărei clădiri. Şi, dacă tot am adus aminte de obiectivul principal, trebuie să menţionez că la fiecare misiune există şi obiective secundare şi terţiare, care trebuie îndeplinite cu succes pentru a trece la misiunea următoare. Să vezi distracţie când obiectivul secundar este să distrugi toate forţele lui X, mergi şi-i distrugi toată baza (capacitate de producţie zero) şi încă o jumătate de oră cauţi un „nenorocit" de tanc inamic care stă ascuns cine ştie pe unde! Un minus, remarcat de prima dată când am rulat acest joc, este faptul că la fiecare nouă misiune va trebui să construieşti baza de la zero! Astfel se ajunge la o repetiţie inutilă pe care producătorii ar fi putut să o evite.

Homo technologicus

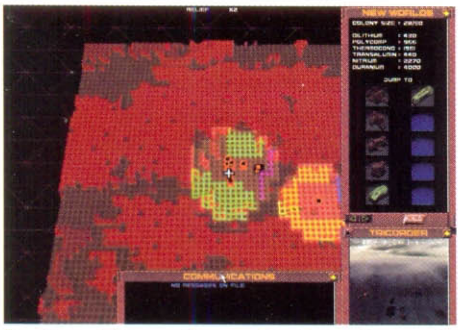
Arborele tehnologic îţi va fi disponibil complet după primele două misiuni, astfel că jucătorului nu-i este lăsată nici o posibilitate de a descoperi noi tehnologii mai târziu, pe măsură ce avansează în miezul acţiunii. O parte din clădirile din joc vor avea îmbunătăţiri, necesare pentru a mări capacitatea de producţie sau viteza de prelucrare a minereurilor. Singurele upgrade-uri pe care le-am găsit interesante au fost cele de la staţiile ştiinţifice ale fiecărei rase (care nu diferă deloc), care îţi vor permite să: construieşti turele fixe pentru apărarea bazei şi a zonelor strategice, măreşti câmpul energetic din jurul clădirilor (vor deveni mai rezistente), dis-



Se poate şi o vedere de la nivelul solului, un fel de first person, dar n-ajută la nimic.



It's sure dark in here! Aprindeţi mă becu', că englezu' nu vede nimic!



Îi zice Tricorder, adică vedere de foarte, foarte de sus!

pui de noi tipuri de unități de atac (tancuri fotonice, lansatoare fotonice etc)

Ceea ce este aproape imposibil de conceput este faptul că nu există opțiune de „save" pe parcursul fiecărei misiuni, astfel că, după ce te-ai chinuit o oră cu o misiune, n-ai făcut ceva bine și va trebui să o iei de la început! De ce spun că te chinui o oră cu fiecare misiune? Pentru că unitățile se mișcă foarte greu, până ajungi să faci



O clădire este construită de zor.

tancuri durează destul de mult, alte unități fiind foarte slab înarmate și nu poți purta o luptă serioasă cu ele (tancurile fiind ultimele disponibile în „copacul" tehnologic) și de multe ori trebuie să te întorci în bază deoarece nu există „queue" la fabrici și constați cu uimire că resursele s-au adunat grămadă dar „băieții" au uitat să mai producă ceva, ce mai, totul se transformă în „plăcere" când vezi că trebuie să rejoci



Liniștea dinaintea furtunii.

misiunea! Deși hărțile, pe care se desfășoară fiecare misiune, sunt 3D nu au alt rol în afară de acela de a delimita zonele prin care unitățile tale, și ale inamicului, pot circula în voie. Faptul că sunt 3D nu oferă nici un avantaj unităților tale, care, să zicem, ar fi așezate pe un deal, spatele lor fiind asigurat de două sau trei lansatoare fotonice. Cu alte cuvinte, varietatea terenului nu influențează cu nimic rezultatele unei confruntări, ceea ce atrage de la sine strategia de tipul „mulți da proști", singura sarcină a jucătorului fiind aceea de a se ruga în fața monitorului pentru ca trupele sale să câștige și să nu fie nevoit să o ia de la capăt! Un dezavantaj major al acestui titlu este faptul că nu poți crea baze secundare (ca în StarCraft), totul se limitează la spațiul din



Acu' c'am ieșit de pe poarta fabricii, mă duc la o bere.

jurul Colony Hub-ului (clădirea de bază) iar modul de amenajare al bazei îmi aduce aminte de un joc mai vechi pe care l-am jucat cu o mare plăcere: *Uprising 2*. Perimetrul bazei devine astfel locul principal de acțiune în fazele de început ale fiecărei misiuni, iar mai târziu fiind foarte ușor de apărat în momentul în care poți construi turele fixe, acestea fiind foarte rezistente, rezistând în unele cazuri și la atacul a șase sau șapte tancuri inamice.

Marea finală

Engine-ul vrea, și este foarte important acest cuvânt, să semene cu cel din *Earth 2150*, dar nu aduce nici pe departe cu așa ceva, lăsând o impresie de „colțureală" brută și o mulțime de pixeli care nu sunt la locul lor, ci parcă sunt veniți tocmai din acel experiment nereușit al romulanilor. Deși sunetele și vocile sunt extrem de bine create (fiind diferite pentru fiecare rasă), unitățile diferă la fiecare rasă în parte, briefing-urile fiecărei misiuni sunt foarte bine concepute iar fanii *Star Trek* vor găsi elemente din acest univers (care le-a adus celor de la **Paramount** o căruță de bani), toată această atmosferă, parcă desprinsă din mijlocul unei „alerte roșii" pe nava lui Jean Luc Picard, nu poate compensa



Der, Die, Das – Briefing.



Adunare de Klingoni.

lipsa de mișcare fluentă a camerei sau faptul că unitățile nu se pot grupa în formații de luptă, care sunt niște lipsuri majore la acest titlu. Există și un modul de multiplayer care permite accesul simultan a doar trei jucători, ceea ce pare să contrazică majoritatea regulilor nescrise ale multiplayer-ului în care, pentru o experiență plăcută este nevoie măcar de două echipe a câte doi oameni. M-a mirat profund faptul că **Interplay** a scos pe piață un titlu care pare a fi neterminat. O mare surpriză din partea celor care, de atâția ani, ne încântă cu producții majore. Probabil că *Star Trek: New Worlds* vrea să demonstreze zicala: „Se întâmplă și la case mai mari" și este un fel de „excepția întărește regula". Aștept ca în *Starfleet Command 2: Empires at War*



O bază normală?!

să confirme regula, adică să fie încă un produs de excepție al celor de la **Interplay**. Până atunci nu-mi rămâne decât să afirm: qapla'!

K'shu

DATE TEHNICE

Gen:	Real Time Strategy
Producător:	14° East
Distribuitor:	Interplay
Ofertant:	Best Distribution srl
Tel/Fax: 01-3455505,	01-3455506
Sistem recomandat:	P II 350 MHz, 64 MB
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 58

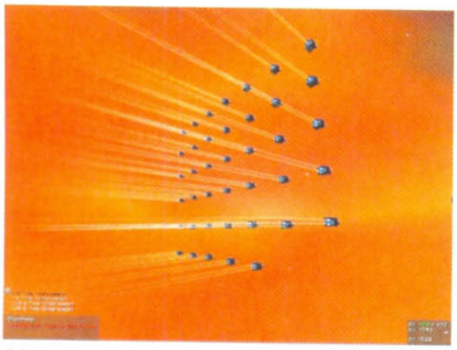
Grafică:	11/20	**Feeling:**	14/20
Sunet:	12/15	**Storyline:**	02/05
Gameplay:	15/30	**Impresie:**	04/10



Homeworld: Cataclysm

Universul este înțesat de bestii, dar e suficient să trezești una singură.

Întoarcerea acasă nu înseamnă că necazurile au luat sfârșit. Planeta Kharak a fost distrusă, iar noua casă, deși ospitalieră cu sutele de mii de coloniști aduși acolo într-un profund somn criogenic, este acum primejduită. Universul nu este un loc gol și static, ci, în răceala și întunericul atotputernice, viața și, din păcate, ura, există. Imperiul Taiidan s-a destrămat, pirații turanici au flote tot mai puternice, în timp ce kiith-urile (clanurile) coloniștilor de pe Kharak, ajunși acum pe noua lor planetă, Hiigara, sunt mai dezbinate ca niciodată, cu toate că sunt nevoite să coexiste pe aceeași planetă. Și totuși, răul cel mai mare încă nu a fost descoperit. Unul din kiith-urile mai mici, dedicat mineritului spațial, răspunde apelului disperat al altui kiith, atacat de pirați. După ce problema este rezolvată, se consideră necesară

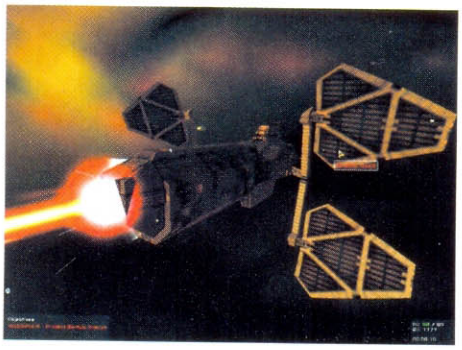


Cine n-are zid să-și cumpere... sau să-și așeze ACV-urile în formație.

explorarea unor zone mai puțin cunoscute, unde se bănuiește că ar exista baze ale imperialiștilor. Se întâmplă însă ca, atunci când lucrurile par a se desfășura normal, să fie detectată, pierdută în spațiu, o navă aliată care nu dă nici un semnal de viață. Desigur, curiozitatea îndeamnă kiith-ul de mineri, controlat de jucător, să cerceteze starea epavei. La o privire mai atentă, se observă că, de fapt, pe navă sunt semne de viață sau, mai precis, nava DĂ semne de viață. Apoi, la doar câteva secunde, indiscreția este plătită foarte scump: toate navele trimise la epavă sunt preluate de o entitate sinistră, pe fundalul unui „We live!" de rău augur.

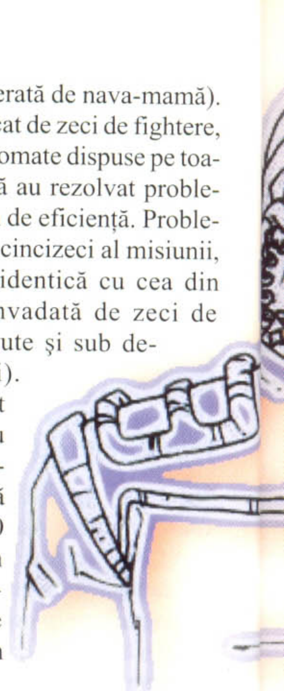
De aici, e simplu...

Trebuie doar să supraviețuiți în cele mai grele condiții în care se poate desfășura un joc. Kiith-ul de mineri pe care îl controlați (numit Somtaaw) este infim comparativ cu forțele pe care le veți întâlni pe parcursul jocului. Nu de puține ori o misiune trebuie terminată printr-o fugă umilitoare în fața unor forțe gigantice. Sute de nave, cruisere, fregate atacă o flotă de patruzeci de acolytes (cele mai mici fightere pe care le poate produce jucătorul), doi workers (nave colectoare de resurse, care efectua și reparații, după ce au fost făcute upgrade-urile necesare) și, desigur, nava-mamă (mothership). Marele avantaj pe care îl prezintă *HW: Cataclysm* față de predecesorul său este că nava-mamă este sprintenă ca o căprioară și se mișcă în lungul și-n latul spațiului cosmic. Uneori acest lucru nu este doar folositor, ci de-a dreptul vital. De exemplu, într-una din primele misiuni, pentru a evita eventualele pierderi de unități, am trimis toate navele în interiorul mothership-ului, după care am plecat cu totul spre obiectivul misiunii (o navă care



Cam așa arată o transmisiune în direct prin satelit.

oricum trebuia recuperată de nava-mamă). Pe traseu, am fost atacat de zeci de fightere, dar cele șase arme automate dispuse pe toate părțile navei-mamă au rezolvat problemele cu un maximum de eficiență. Problema apărea la minutul cincizeci al misiunii, când harta (practic identică cu cea din *Homeworld*) este invadată de zeci de puncte roșii (cunoscute și sub denumirea de inamici). Până atunci am avut însă suficient timp nu numai să ating obiectivul misiunii, dar și să colectez în jur de 5000 de „resurse", numite în joc, simplu, RUs (resource units), după care am pătruns victorios în hiperspațiu.



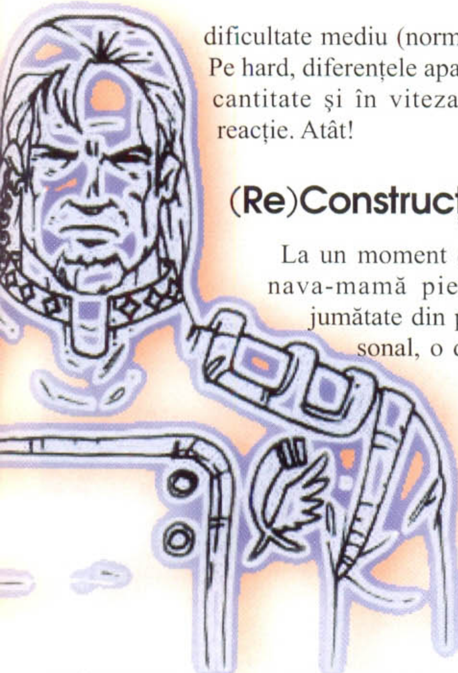
Povestea se dezvoltă interesant după aceste episoade legendare. La un moment dat o navă Bentusi (o rasă nobilă, cunoscută încă din versiunea anterioară și care aduce foarte mult cu Protoss din Starcraft) este atacată



Motivul ieșirii din hiperspațiu.

de navele asimilate de Bestie (The Beast, în original) și, pentru a nu fi, la rându-i, asimilată, se autodistruge. Explozia provoacă un dezastru și distruge aproape integral un crucișător trimis să acorde asistenta navei Bentusi. În acest moment, AI-ul începe să-și arate punctele slabe. Ca și în atâtea RTS-uri câte am jucat în toți acești ani, inamicul se dovedește inteligent doar când este programat pas cu pas să se manifeste în acest mod. În clipa în care este lăsat să ia decizii singur, computerul gafează în stil mare. După o jumătate de oră de joc devine prea evidentă matricea atacurilor: un grup de trei fightere, urmat de o fregată-berbece (ramming frigatte). Toate atacă în exact același loc, aceeași unitate, fără nici un rezultat. Asta se întâmplă pe nivelul de



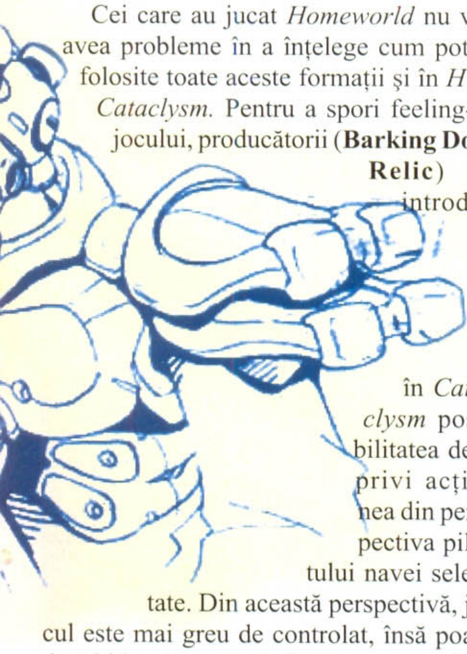


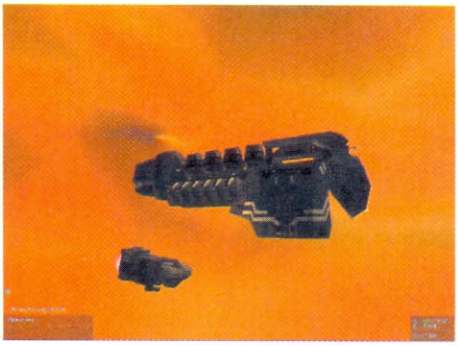
dificultate mediu (normal). Pe hard, diferențele apar în cantitate și în viteza de reacție. Atât!

(Re)Construcție

La un moment dat, nava-mamă pierde jumătate din personal, o dată cu jumătate din sisteme: hangare, laboratoare. Pierderile sunt cauzate tot de Bestie, care a infectat toată zona inferioară a navei. În aceste condiții, va trebui să reconstruim modulele de cercetare și stocare. Acestea se vor înșirui pe scheletul navei în schimbul a 500 (storage module) până la 1500 (science module) de RUs. Capacitatea de a construi și menține o flotă este calculată în SUs (storage units), model păstrat și el din primul *Homeworld*. Până la misiunile șase-șapte nu am făcut altceva decât să construiesc numărul maxim de nave mici, totalizând 80 de Accolytes, care pot fi combinați în 40 de ACVs (nave compuse din câte doi Accolytes). Cu un asemenea număr de nave, maniacul poziționării trupelor în diferite formații se află în paradis. Mi-am petrecut multe ore doar jonglând cu formațiile, care sunt, din nou, identice cu cele din primul *Homeworld*: Delta, Broad, X, Claw, Wall, Sphere, Custom și Parade Formations.

Cei care au jucat *Homeworld* nu vor avea probleme în a înțelege cum pot fi folosite toate aceste formații și în *HW: Cataclysm*. Pentru a spori feeling-ul jocului, producătorii (**Barking Dog/ Relic**) au introdus în *Cataclysm* posibilitatea de a privi acțiunea din perspectiva pilotului navei selectate. Din această perspectivă, jocul este mai greu de controlat, însă poate deschide și apetitul fanilor space-sim-urilor. Personal, mi-a plăcut enorm să



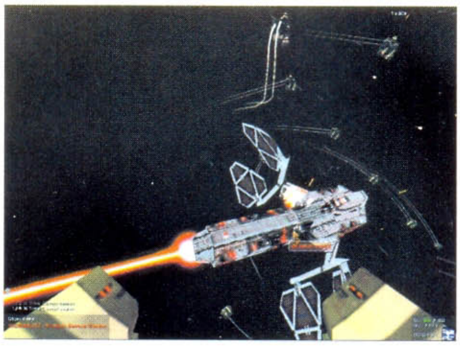


O enormă fregată! (stânga jos, lângă nava-mamă)

privesc 1st person atacul dat de o formațiune alcătuită din 40 de ACV-uri și așezată în formație de gheară (Claw) asupra unei nave capitale. Fiind atât de multe nave, primele (cele din vârful „degetelor" ghearei) atacă primele, pentru ca, pe măsură ce ținta intră în „gheară", intensitatea focului să crească. De multe ori, ultima navă din formație nu apucă să tragă decât timp de câteva secunde înainte ca ținta să fie distrusă.

Deliciu audio-vizual

Ceea ce s-a păstrat integral din primul *Homeworld* este grafica. Excepțională! *Cataclysm* este propulsat de un engine grafic de invidiat, care a electrizat audiența la ECTS anul trecut și care, în continuare, este cu adevărat „eye candy". Spațiul nu este deloc întunecat, ci colorat în toate nuanțele imaginabile. Este un adevărat festin al culorilor (asta cu condiția să nu umblați la meniul de opțiuni video și să dezactivați efectele speciale). Modul în care fighterele se așează în formație este foarte spectaculos (una din cele mai interesante mișcări este translația, parcă telescopică, din



Cataclism la persoana I

X în Claw formation, când „miezul icsului" rămâne în urma extremităților). În rest, navele avariate fumegă, exploziile sunt magistral realizate, complet 3D și, ce e mai interesant, se poate pune pauză în mijlocul acțiunii, care poate fi astfel privită în detaliu din orice unghi. Dacă se întâmplă să vă fi scăpat în computer un Voodoo 5 5500, cu antialiasing, atunci veți vedea ce înseamnă cu adevărat grafica din *Cataclysm*.

Sunetul este poziționat 3D, astfel că, dacă sunteți posesorii unei plăci de sunet mai răsărite și aveți și vreo două-trei perechi de boxe împrăștiate prin încăpere, veți fi în mijlocul cataclismului. Cu toate acestea, rămân la convingerea că exploziile și motoarele ar trebui să fie inexistente într-un joc de spațiu. Pe de altă parte, cine ar mai juca, deci cumpăra un joc mut? Muzica din *Cataclysm*, în schimb, deși mi se pare mai puțin bine realizată decât cea din versiunea anterioară, este în continuare una din cele mai bune pe care le-am ascultat în vreun joc. Avem de fapt de-a face cu un mixaj omogen de elemente de muzică tribală cu un sound futurist și un ansamblu coral care vrea și chiar reușește să sugereze măreția spațiului și a forțelor antagonice desfășurate în *Cataclysm*.



Multiplayer-ul este prezent și aveți *n* posibilități de a juca, fie de partea kiith-ului Somtaaw, fie de partea Bestiei.

Dacă luăm în considerare interfața destul de ciudată a jocului, precum și numărul limitat de gameri care știu să joace ca lumea *s*, multiplayer-ul nu va fi niciodată punctul său forte (date fiind și cerințele de sistem).

Concluzia este evidentă: cine a jucat *Homeworld* își va dori să termine *Cataclysm*. Cine nu a văzut încă ce înseamnă *Homeworld*, trebuie să-l încerce. Altfel riscă să piardă una din cele mai profunde experiențe pe care le poate oferi PC-ul.

Mike

DATE TEHNICE

Gen:	RTS
Producător:	Barking Dog+Relic
Distribuitor:	Sierra St./ Havas Int.
Ofertant:	Monosit Comimpex
Tel: 01-3302375,	Fax: 01-3306351
Sistem recomandat:	PII400MHz,64MB RAM
Accelerare 3D:	Da
Multiplayer:	Da

NOTA LEVEL REVIEW 87

Grafică:	17/20	Feeling:	16/20
Sunet:	14/15	Multiplayer:	04/05
Gameplay:	27/30	Impresie:	09/10

The Longest Journey

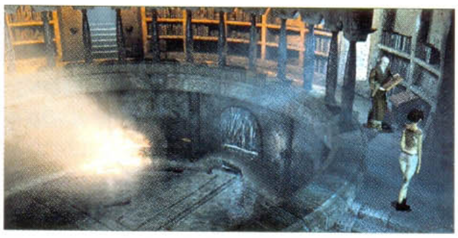


...sau un joc cum nu sunt multe

Acum câteva zile mă uitam la o emisiune TV, ceva cu jocuri. Se ajunge la un moment dat să se vorbească despre scenariul unui joc, povestea şi alte asemenea. Simplu, două cuvinte despre o poveste care ar fi trebuit să mă atragă într-un univers cât mai captivant.

Poate vouă nu vi se pare nimic deplasat, dar, se pare, nu aţi jucat *The Longest Journey*. Este imposibil ca după ce termini jocul ăsta să nu priveşti cu un ochi critic o asemenea poveste lipsită de originalitate şi adâncime.

Dacă până acuma story-line-ul unui joc era mai degrabă pretextul pentru acţiunea jocului, fundalul pe care se desfăşura acesta, în *TLJ* lucrurile iau o întorsătură neobişnuită. Povestea este centrul jocului, punctul de plecare şi finalul, *TLJ* este în fond o povestire, un basm, iar acţiunea şi toate puzzle-urile întâlnite în joc un pretext pentru continuarea poveştii. O poveste ca aceasta atrage după ea o liniaritate dusă la extrem. Poate că asta ar fi însemnat un punct în defavoarea jocului dacă povestea nu ar fi fost atât de captivantă şi frumoasă. Plus că, spre deosebire de alte jocuri liniare, producătorii au avut bunul simţ de a nu te pune să alergi înnebunit pentru a rezolva un quest sau să îţi încarce inventory-ul cu tot felul de item-uri nefolositoare.



Playboy-ul cu Gyorfi, zici? Neah!... le-am ars de mult!

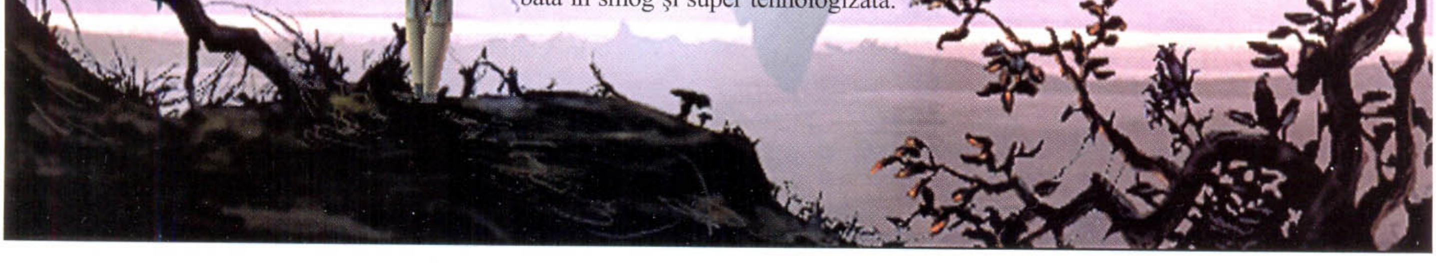
Puzzle-urile, la rândul lor, sunt de nivel mediu, nicidecum grele, dar îndeajuns de lungi şi variate încât să te atragă din ce în ce mai mult în poveste.

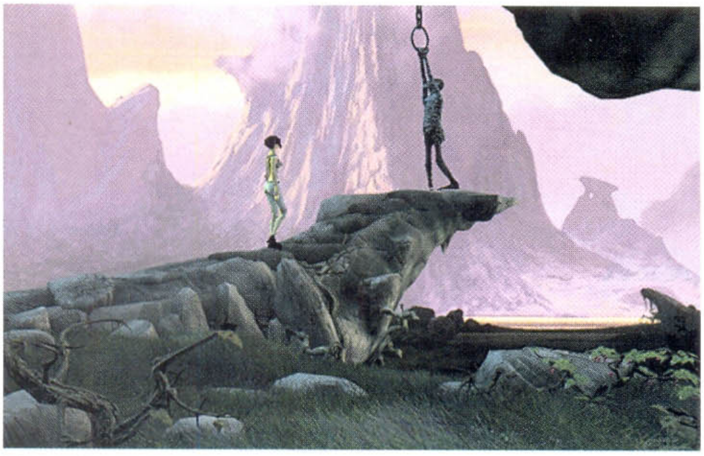
The Chosen One?

Ca să vă spun pe scurt cum stă treaba în *TLJ*, ar însemna să vă răpesc plăcerea de a descoperi singuri firul poveştii. Tot ceea ce pot să vă spun fără să stric nimic este că jocul se desfăşoară în două lumi diferite orientate una spre ştiinţă, alta spre magie şi anume Stark şi Arcadia. Cele două lumi sunt excelent realizate, fiecare cu caracteristicile lor, Arcadia dominată de păduri, monştri, magie, iar Stark, o lume îmbibată în smog şi super tehnologizată.

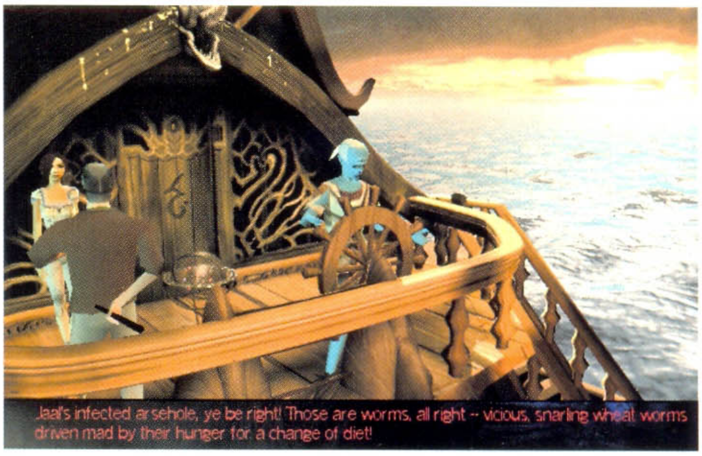
Cât despre personajul principal, aş putea spune că este unul dintre cele mai bine realizate personaje întâlnite într-un joc. Studenta April Ryan, care sigur nu are ca idoli pe fetele de la Andre, este un personaj foarte complex şi pe care ajungi să o îndrăgeşti rapid. April nu e clasicul personaj care salvează lumea şi mai are timp să ajute o bătrânică să treacă strada, în timp ce cu un picior dezamorsează o bombă. April este extrem de naturală tocmai prin faptul că nu crede până în ultimul moment că tot ce se întâmplă este aievea şi nu se împacă deloc cu ideea de a deveni salvatorul lumii (lor). Şi deşi reuşeşte să salveze lumea şi pe lângă asta să rezolve o groază de alte probleme, April îşi dă seama că totul aduce prea mult a clişeu, ceea ce e de MULT bun simţ. Aşa că nu o să mai fi singurul care strâmbă din nas când afli că trebuie să salvezi (IARĂŞI!) întreaga lume.

În nici un caz nu jucaţi jocul spart, pierdeţi enorm. Nu glumesc, filmele ca filmele, dar speech-ul face cât jumate din joc, adaugă o nouă dimensiune acestuia. Plus că dialogurile sunt foarte, foarte lungi, iar fără speech îşi pierd sarea şi piperul. Personajele se poartă foarte natural, aşa că m-a surprins plăcut





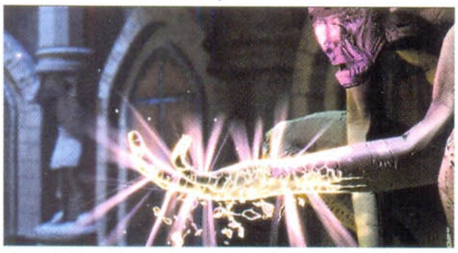
Un altfel de Atlas



Şi nu numai că îi preocupă dieta, da să vezi sala de forţă!

faptul că nici caracterele mai „nervoase" nu se sfiiesc să înjure mai abitir ca un birjar. Departe de a denatura atmosfera jocului, tocmai aceste mici „rectificări" în limbajul unor personaje plusează mult la realismul poveştii. Concluzie: în nici un caz să nu-l jucaţi fără speech!

Pe parcursul jocului vei întâlni o groa-



O altă abordare a zicalei „Pe ce punea mâna, aur se făcea!"

ză de personaje care mai de care mai pitoreşti. Am observat o anumită ataşare a jucătorilor faţă de anumite personaje, în afară de April, *TLJ* apropiindu-se aici periculos de mult de *Final Fantasy VII*.

Pe lângă personaje, atmosfera pe care au reuşit să o creeze cei de la **FunCom** musteşte de povestiri gen Fraţii Grimm, mitologie nordică şi science-fiction.

Aşadar povestea, şi odată cu ea şi jocul, îţi merge la suflet, iar trecerea atât de rapidă dintr-o lume dominată de ştiinţă într-una plină de magie şi invers, combinată cu nedumerirea personajului principal şi implicit a ta este, vă garantez, doar începutul unei minunate aventuri.

La capitolul tehnic, jocul se descurcă excelent. Grafica este îmbietoare, engine-ul nu cere prea mari sacrificii din partea sistemului iar bug-uri personal nu am prea găsit. Locaţiile în care se desfăşoară jocul sunt făcute la marea artă, personajele se îmbină armonios cu decorul dând un feeling aparte jocului.



Interfaţa este simplă şi uşoară, mouse-ul făcând toată treaba. Cum ziceam şi mai înainte, producătorii au avut bunul simţ să nu îţi umple inventory-ul până când dă pe afară astfel că fiecare item, după ce şi-a îndeplinit cu brio menirea dispare subit, aşa că pe tot parcursul jocului nu vei avea mai mult de 20 de item-uri în acelaşi timp.

E bun... uitaţi-vă la notă

Cu toate că jocul poate fi terminat în 3-4 zile, mi-a plăcut foarte mult, a plăcut în redacţie, ce mai... merită.

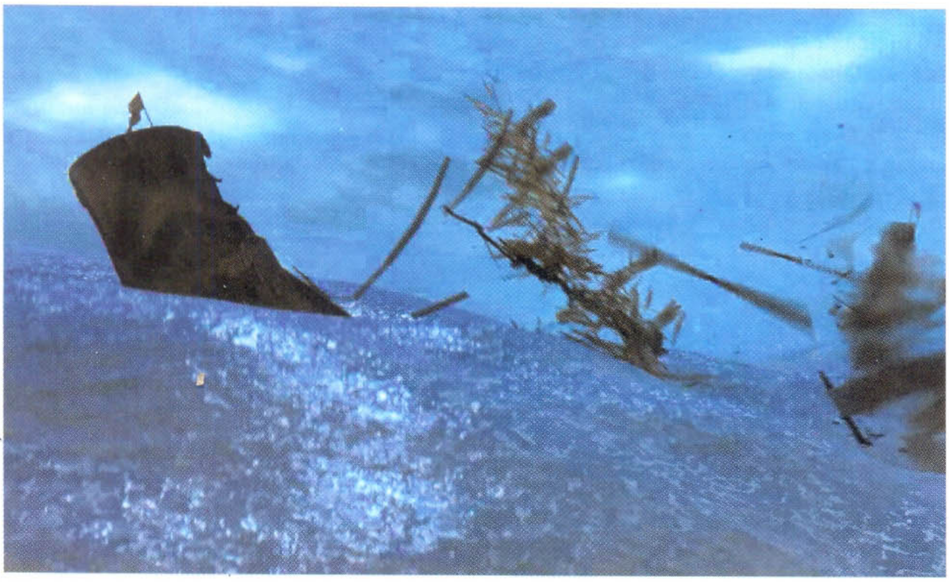


Orologiul sună, noaptea... ăla nu e un orologiu dom'le!

Jocul este terminat, walkthrough-ul este scris şi îl veţi găsi câteva pagini mai încolo.

Mai e de spus că **FunCom**, după ce s-a distrat pe PlayStation, pregăteşte un nou titlu pentru PC, un RPG on-line (*Anarchy Online*) care pare foarte promiţător.

Mitza



DATE TEHNICE

Gen:	Adventure
Producător:	Fun Com
Distribuitor:	Fun Com
Sistem recomandat:	Pentium 233 MHz, 64 MB RAM
Accelerare 3D:	Opţional
Multiplayer:	Nu

NOTA LEVEL REVIEW 96

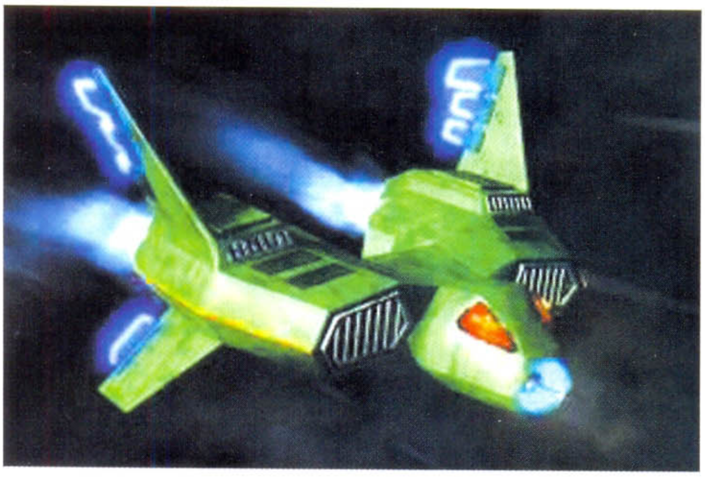
Grafică:	**18/20**	**Feeling:**	**20/20**
Sunet:	**15/15**	**Storyline:**	**04/05**
Gameplay:	**29/30**	**Impresie:**	**10/10**

Galaga

Un joc în care spaţiul are frontiere...

Poate că unii dintre voi vor râde atunci când vor citi titlul acestui joc... *GALAGA* şi pe bună dreptate. Păi, dragii reptilei, ce nume de joc mai este şi acesta că parcă ar semăna cu denumirea din limba latină a unei pastile sau a unei plante. Probabil că asemănarea cu o pastilă este mult mai potrivită, o pastilă gen laxativ care te ajută să dai totul afară. Pe mine m-a ajutat foarte mult această „superproducţie" pentru că eu joc ore în şir, mănânc jocurile, dimineaţa jocuri, la prânz jocuri şi seara iarăşi jocuri şi ca să nu mă „îngraş" din când în când joc *Galaga* şi mai dau afară.





Dar mai bine să vă spun despre ce este vorba. Acţiunea jocului are loc într-un spaţiu (a se citi Cosmos) plin de reziduuri materiale în care noi împreună cu super nava (nu super Nova de la Dacia) trebuie să ne luptăm... bineînţeles cu nişte duşmani. Pentru aceasta vom avea la dispoziţie câteva taste cheie care vor sta la baza strategiei de luptă pe care o vom adopta: stânga, dreapta, faţă, spate şi o ţâr de faiăr. Înainte de a încheia şi a vă lăsa să plecaţi cu „piepturile dezgolite" la luptă, cred că este de datoria mea să vă dau un sfat. Orice aţi face şi oriunde v-aţi duce nu uitaţi că este vorba despre un singur joc şi că tastatura nu are nici o vină.

Jussst meee

Gen: Pif-paf prin space
Producător: King of the Jungle LTD
Distribuitor: Hasbro Interactive
Sistem: Pentium 300 MHz, 32 MB RAM, Win 95 / Win 98

Panty Raider

Motto: Ce s-ar face bărbatul dacă ar dispărea femeile de pe Pământ?...ar îmblânzi alte animale!

Pentru a se obţine satisfacţii cât mai mari trebuie ca în afară de un aparat de fotografiat să avem la dispoziţie şi câteva imagini care să merite să fie „trase" în poză. Şi ce ar putea fi mai potrivit pentru o şedinţă foto decât câteva exemplare de „rasă" din regnul feminin. Există o singură problemă. Se pare că acestea au evoluat şi nu mai doresc să pozeze de bună voie şi nesilite de nimeni. Astfel că nu ne rămân decât două soluţii. Prima ar fi să le tragem o mamă de bătaie, să le legăm de un stâlp şi să ne putem face treaba sau putem să le ademenim cu câteva obiecte (oglindă, ruj sau cărţi de credit). Cred că varianta cea mai potrivită ar fi cea din urmă pentru că nu cred că pozele noastre ar arăta foarte bine dacă modelele ar avea câteva vânătăi.



Hot babes!

Misiunea noastră este un foarte plăcută şi anume să dăm iama în fete şi să le imortalizăm cu aparatul de fotografiat. Înainte de a pleca la „vânătoare" ne vor fi prezentate câteva modele de lenjerie intimă pe care noi va trebui să le recunoaştem şi să le pozăm.

În caz că facem greşeala de a poza alte don'şoare şi alte lenjerii intime misiunea noastră va fi periclitată.

Un şerpe fotograf

Gen: Chendid camera
Producător: Simon&-Schuster Interactive
Distribuitor: Simon&Schuster
Sistem: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, Win 95/98



A fi...



... sau a nu fi!?!

Ford Boyard: The Quest



Cetatea în care doar cei puternici supraviețuiesc!

Nu știu câți dintre voi au auzit sau au văzut pe unul dintre posturile naționale de televiziune („Nu dau nume, persoană importantă!") un concurs care purta același nume cu jocul despre care vom discuta în continuare.



Poate că cei care au îndrăgit spectacolul televizat, dar mai ales cei care doreau să participe la un astfel de concurs, vor fi extrem de fericiți să afle că cei de la **Microids** au realizat un joc asemănător.

Ei bine, *Fort Boyard* este un third person de acțiune și aventură. La fel ca și în concurs, gamerul va trebui să se strecoare sau mai bine spus să scape de capcanele existente în fort, să dezlege câteva puzzle-uri pentru ca în final să reușească să treacă învingător peste toate încercările și să fie declarat câștigător. Puteți opta pentru un personaj masculin numit Guillam sau pentru unul feminin, o frumoasă domnișoară numită Anna. Singura problemă este aceea că la finalul aventurii și implicit al jocului nu vom fi recompensați cu monede de aur, așa cum ați văzut la televizor, singura noastră satisfacție fiind aceea că am reușit să „cucerim" fortul și să terminăm învingători. Eu zic că merită!



De la mine, pentru tine!!!

Șarpele în cetate

Gen: Aventură – acțiune
Producător: Microids
Distribuitor: Microids
Sistem: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Vin vechi din 95 sau 98

RC Racers Deluxe Traxxas Edition

Mașini de mașini cu motoare electrice și... fără șoferi!

Cred că o astfel de mașină ar trece fără nici o problemă testul de gaze Euro 2 de la R.A.R. (Registrul Auto Român) și fără a da șpagă la inginer sau lui nea' Vasile mecanicu' care se ocupă de revizie. Pe cuvântul meu de pionier că mi-aș cumpăra un astfel de autoturism, i-aș face o reparație capitală, i-aș lua gume (a se citi cauciucuri) noi și o baterie Energizer și... sunt rezolvat pe viață, la fel ca iepurașul din reclamă.







Singura problemă ar fi aceea că nu aș putea să o conduc însă dacă acestea sunt sacrificiile pe care trebuie să le fac pentru a avea o mașină care să treacă de testul Euro 2... său bii it!

Dar până atunci cred că am să mă mulțumesc cu acest joc care cred că mă va ajuta să mă obișnuiesc cu aceste autoturisme comandate de la distanță. Și, cum nu se putea să „conduc", singur, de nebun pe șosele, iată că realizatorii jocului s-au gândit să mă lase să particip la câteva curse împreună cu alți posesori de astfel de modele. Ba mai mult, aceștia au crezut că ar fi potrivit să introducă pe traseu câteva power-ups pe care să le folosesc împotriva concurenților și viceversa (pete de ulei, rachete etc.). Cred că deja v-am spus prea multe așa că vă las pe voi să jucați RC Racers și să trageți concluziile de rigoare.

Telecosnake

Gen: Curse... nu de șoareci
Producător: Dynamix
Distribuitor: Sierra Attractions
Sistem: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Windows 95 / 98

The Longest Journey



Cea mai lungă dintre călătorii analizată pas cu pas.

O dată început jocul caută în cuibul din care a căzut oul și ia scale-ul de acolo după care rupe ramura din copac, vorbește cu copacul iar apoi combină ramura cu scale-ul. Combinația rezultată folosește-o pe râul din apropiere. Acum vorbește din nou cu copacul.

În camera ta ia maimuța din dulap și jurnalul de pe masă. Uită-te la jurnal și scoate time-sheet-ul din el. Ieși din cameră, coboară pe scări și ieși afară. Vorbește cu tipul de pe bancă (Cortez) și dă fuga la Academie. Ia mănușa din coșul de gunoi, urcă la etaj, ia pensulele de pe masă și folosește-le pe tablou. Vorbește cu Emma și mergi la cafenea. Ia niște bomboane de la bar. Vorbește cu șeful tău (grăsanul de la bar) și cere-i salariul. Dă-i time-sheet-ul și amenință-l apoi pe sef că demisionezi. După ce îți iei banii, uită-te la poster-ul de lângă tonomat și ia biletul gratuit de pe el. Uită-te la bilet (citește adresa de pe el) și dă fuga la metrou. Folosește gene-scanner-ul, fă-ți un abonament pe o săptămână, arată-i scanner-ului cartea ta de credit și urcă-te în metrou. În metrou folosește harta de deasupra ta și mergi la Watertown Bridge. Odată ajuns intră în galeria de artă și vorbeste cu Cortez.

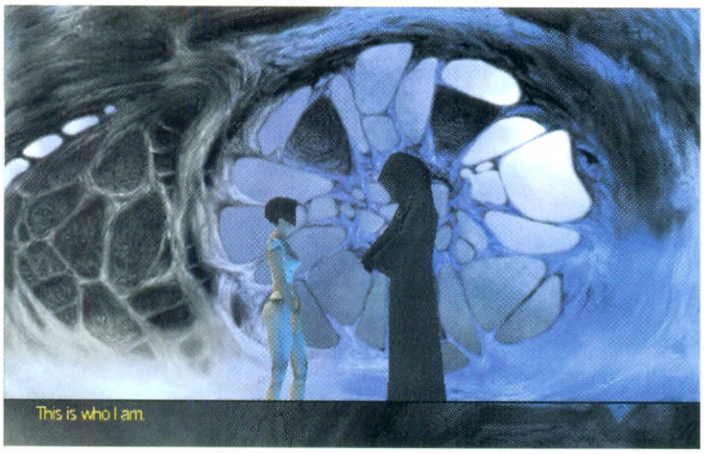
Întoarce-te la Border House și ia notița roz de pe panoul de la parter. Arată-i apoi notița Fionei și cere-i inelul. Ia și chibritele de pe masă.

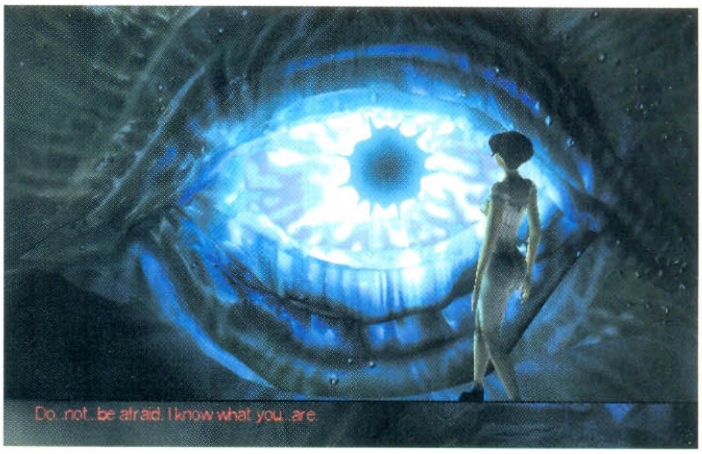
Acum... singura fază din joc la care ai de ales. Dacă i-ai spus șefului că lucrezi în seara asta, mergi la restaurant. Dacă nu, vorbește cu Fiona până te invită să te uiți la televizor cu ea.

În camera ta uită-te pe geam, desprinde funia, aruncă pâinea (pe care ai luat-o de la cafenea) pe rățușca de cauciuc după care trage de lanțurile din dreapta. Du-te la mașinăria de lângă Border House, folosește inelul pe cele două fire deconectate după care trebuie să poziționezi orizontal TOATE cele 4 „clampe" care apar în partea de jos (e greu, e lung... I did it!!!) . Dacă ai reușit (hint: încearcă să aduci 3 clampe în aceeași poziție și clampa rămasă în poziția/... după aia e ușor) rotește de robinetul pentru presiune și învârte roata... acuma poți să iei și cleștele.









Uită-te la rățușcă și scoate-i bandajul, îmbină cleștele cu funia și du-te în stația de metrou din Venice. Cum cobori în stânga ecranului vei vedea niște scântei, uită-te la scântei și vei observa o cheie prinsă între șine. Folosește frânghia-clește cu rățușca (dupa ce o umfli) și pescuiește cheia... grăbește-te, rățușca se desumflă repede!

Vorbește cu Fiona despre Cortez și află de la Zack pe unde umblă sus-numitul.

Du-te la MetroPower și mergi la cinematograf. Mută coșul de gunoi și îmbibă bomboanele în balta de sub coșul de gunoi și dă bomboanele astfel obținute polițistului din fața cinematografului. După ce tipul ce mătură prin fața cinematografului îl fugărește pe polițai du-te și caută pălăria pierdută de acesta.

Întoarce-te la cinematograf și folosește cheia luată din metrou pe power generator. Așteaptă să intre urâtul ăla pe alee și urmează-l. Odată ajuns în spatele cinematografului, pune pălăria luată de la polițai pe maldărul de gunoi și maimuța-jucărie a ta lângă cutiile de gunoi (nu uita înainte să scoți ochiul maimuței).

Mergi lângă pubela din dreptul ușii, deschide-o și dă-i foc folosind chibritele din dotare. Intră înăuntru și vorbește cu Cortez.

Arcadia

Mergi până dai de preot; când încerci să vorbești cu el, nu îi răspunde, ci doar ascultă-l (listen).

Ieși și te plimbă prin oraș, vorbește cu



micii comercianți din piață, du-te în port, vorbește cu bătrânul de la docuri și cu marinarul de lângă corabie.

Întoarce-te în biserică și întreabă-l pe preot de Brian Westhouse până când îți va spune numele lui adevărat (the Rolling Man). Mergi apoi în piață la vânzătorul de hărți și întreabă-l de Rolling Man. După ce vânzătorul îl concediază pe băiatul cu livrarile propune-i să te angajeze ca „female delivery boy"(nice...).

Prima ta grijă este să te duci la corabia din port să duci harta căpitanului navei. Vorbește cu marinarul din fața corabiei (chiar căpitanul) și dă-i harta. Dă-i lista ta cu livrări ca să o semneze iar când refuză bate-l la cap



până afli de ce nu vrea. Acuma mergi la ieșirea din oraș și cumpără un flaut cu banii primiți de la căpitan, întoarce-te la el și dă-i hârtia să o semneze.

Întoarce-te la „șeful" tău din piață și vorbește cu el despre casa lui Rolling Man. Adormi un pic până când îți povestește tipul unde stă Rolling Man (îți vorbește 5 minute...degeaba) și dă rapid o fugă la locația ce tocmai ți-a apărut pe hartă.

Vorbește cu Brian Westhouse. Când dai să pleci tipul își va aminti de un ceas rămas de la Cortez. Folosește pushpin-ul cu ceasul și tada!!! te întorci în Stark.

Vorbește cu Cortez și acceptă „planul".

The Shift

În Venice du-te la cafenea și vorbește cu Emma.

De dimineață ia metroul până la Hope Street, mergi la catedrală și vorbește cu preotul de acolo. Du-te după Warren în blocul '87. Acolo găsești un băiat care se dovedește a fi chiar Warren. Vorbeste cu el și acceptă „misiunea" care ți-e încredințată. La final întreabă-l unde e sediul poliției. Ia metroul până acolo.

Du-te la sediul poliției, vorbește cu polițistul ce păzește epava, urcă până la intrarea în sediul poliției, vorbește cu polițistul-actor până afli că ușile sunt stricate și numai gunoaiele pot intra în sediu.

Acuma ieși până în stradă și mergi la coșul de gunoi de lângă ieșirea din metrou. Uită-te la tăblițele de pe stâlpii din jur (sunt 2) și folosește apoi baricada din mijlocul străzii. Urcă-te în container și așteaptă să vină mașina să te ia.

În sediul poliției

Lângă ușa din dreapta ecranului vei găsi în cutia cu scule o hârtie, un requisition form. Du-te și vorbește cu gagiul gras îmbrăcat în roșu și arată-i la sfâ'rșit hârtia. Acuma du-te la „recepționeră" și cere-i un requisition form.

Arată-i-l grăsanului după care întoarce-te la ghișeu și cere-i polițistei formularul cel nou. Uf! întoarce-te la grăsan și arată-i noul formular. Când se duc cei doi să repare ușa uită-te atent pentru că vei observa niște fire ce ies din panou. Dă fuga la telefonul din dreapta și sună la cel din stânga (pentru asta trebuie să știi numărul telefonului din stânga, îl afli privind ecranul telefonului). Acuma du-te la grăsan și spune-i că îl sună cineva, fă aceeași manevră și cu tipul mai slab. Unește firele și VOILA!

Când în sfârșit intri pe usă, grăsana de la birou îți spune că nu ai voie. No problemo! Uită-te pe rafturile din spatele grăsanei și cere-i cel mai greu de găsit formular. Cât timp cucoana se mișcă să-ți aducă formularul, unește din nou firele și zbughește-o pe ușă.

Acuma mergi în vestiare, uită-te la numele de pe dulapuri și vorbește cu tipul ce trece prin toate chinurile iadului în budă (haha!!! ghici cine). Când te întreabă cine ești spune-i că ești Hernandez, îți va da cheia de la dulapul lui. De acolo dă-i medi-

camentul, de asemenea uită-te la hârtia ce e sub oglindă. Du-te și vorbește din nou cu Minelli despre soția lui până când nu mai ai alte opțiuni.

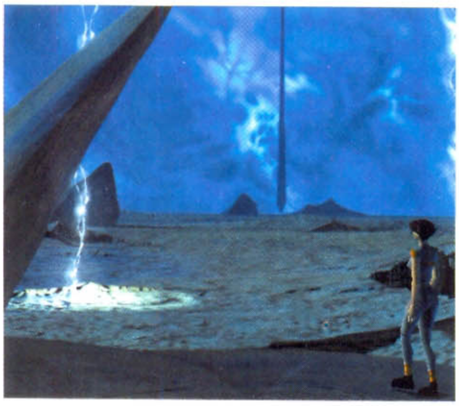
Stinge lumina și când tipul își scapă ochiul, înlocuiește-l cu ochiul maimuței tale de jucărie.

Mergi acum la arhive. La ușă folosești ochiul lui Minelli. Du-te la computer, uită-te în fișierul lui Warren, șterge-l, scoate-l la imprimantă și citește informațiile despre sora lui.

Citește dosarul despre Church of Voltec, citește unde scrie despre liderul ei și caută-l și pe ăsta în baza de date. Odată găsit fișierul lui, îți va da un cod (dreapta jos a ecranului) pe care îl vei folosi la celălalt terminal din cameră. Îți va da un fișier în care vei găsi un cub.

Înainte să ieși, fii sigur că ai scos totul la imprimantă!

Ah... și nu uita să cumperi o cutie de

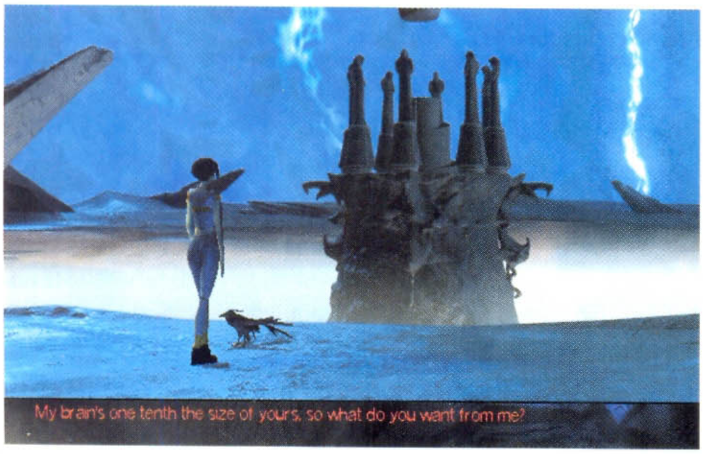


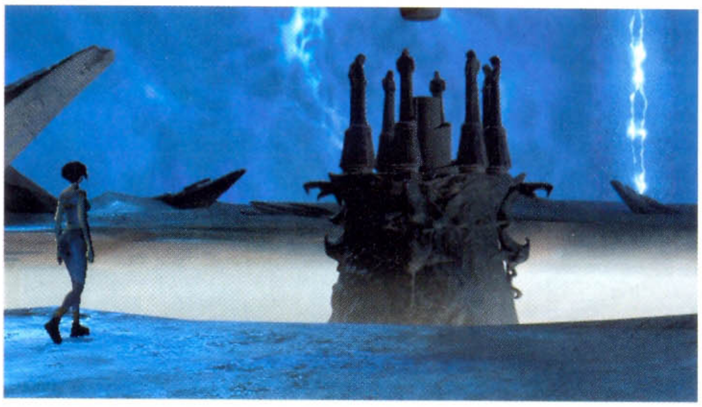
cola de la automatul din fața ușii ce dă spre arhive (folosește-ți cartea de credit).

Ah... încă ceva... nu uita să iei șurubelnița rămasă în camera cu telefoane din poliție.

Flipper

Acuma du-te la Warren și vorbește cu el până îți spune unde stă prietenul lui Flipper care te poate ajuta. Ia metroul până la vechiul port și du-te la garajul lui Flipper. Bate de 3 ori în ușa garajului și poarta o discuție „amicală" cu Flipper până te lasă, într-un sfârșit, să intri. Înăuntru coboară în gaura din mijlocul ecranului.





Vorbește vrute și nevrute cu Flipper și dă-i la sfârșit cubul luat de la poliție. După ce îți arată și îți zice tot ce avea de zis și de arătat, întreabă-l unde e sediul Vanguarzilor. Acuma știi unde trebuie să mergi dar nu ai un ID, pe care Flipper ți-l vinde cu 15k $ pe care, normal, nu îi ai. Așa că mai vorbește cu Flipper până afli că îi trebuie un anti-G device.

La ieșirea din garaj e în dreapta ecranului un paint shaker. Folosește cutia de cola cumpărată din sediul poliției cu mașinăria aia și fugi repede și oferă-i cutia de cola polițistului ce păzește epava din fața poliției. Folosește bucata de oglindă luată din dulapul lui Minelli pe raza laser ce protejează nava apoi folosește șurubelnița ca să iei controller-ul anti-G.

Du chestia anti-G lui Flipper și cere-i un fake ID. Îți va cere răgaz până a doua zi seara.

Mergi la biserica de pe Hope Street și vorbește cu Cortez.

Mergi acasă, intră la tine în cameră și discută cu prietenii tăi. Te culci și...

Basm

Uh... Arcadia?! În chiloți?! ASTA numesc eu aventură...

Intră în cârciuma de peste drum și vorbește cu femeia ce se învârte pe acolo. Uită-te în camera unde se ține petrecerea și vorbește cu tipul ciudat care te invită la el acasă.

Dă să ieși din cârciumă, dar îți aduci aminte că îți este cam somn așa că te întinzi pe fotoliul din cameră.

De dimineață bucură-te de hainele primite și dă o fugă la The City Green, unde locuiește tipul ăla ciudat cu care ai vorbit aseară. Discută cu tipul și întreabă-l despre tot și toate.

Acuma dă o fugă până la port și vorbește cu bătrânul marinar și cu căpitanul corabiei despre zeul care a căzut în mare.

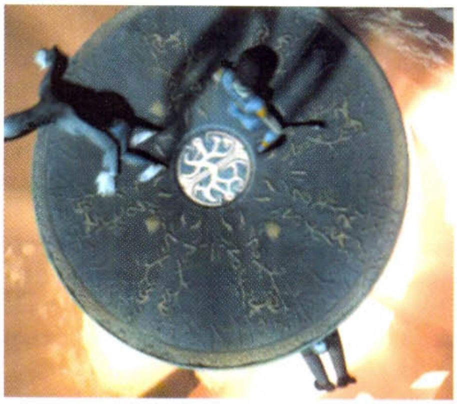
Mergi să vorbești cu Vestrum Tobias care îți recomandă să te duci să citești o groază de cărți, dar mai întâi treci și pe la Brian Westhouse care îți va spune să cauți ceva informații despre niște oameni care pot zbura. Mergi la librărie și citește TOT ce poți. Mergi în port și vorbește cu căpitanul, roagă-l să te ducă până în insula Alais. Va refuza, desigur.

Așa că mergi la bătrânul din port și află că dacă îi aduci înapoi pasărea aranjează el cu căpitanul.

Întoarce-te în piață și ia harta de la vânzătorul de hărți. Du-te la han și întreabă de Tuec Lin... care se dovedește a fi un navigator... hmm, exact ce-ți trebuie.

Acum să jucăm alba-neagra! Nu ai absolut nici o șansă să caștigi decât dacă... folosește șurubelnița pe cupe și care se mișca e cea care trebuie întoarsă. Vânzătorul se supără și nu te mai lasă să joci, dar... câștigi un calculator... yupeeeee!!!

Dar trebuie să iei pasărea așa că faci schimb cu vânzătorul. Îi dai șurubelnița și el îți dă pasărea.



Du pasărea bătrânului marinar și du-te la căpitan și cere-i să te ia pe navă... neah! Normal că trebuie să mai faci ceva...

Așa că o întinzi spre nord, în pădure. Odată intrat în pădure realizezi că ai un nou prieten... Bird... Crow... mă rog...

Mai înaintezi puțin și dai de o cârtiță căreia îi promiți că o să o ajuți.

Dar nu poți trece mai departe, podul e distrus așa că te întorci și dai peste o bătrână în pădure.

Condu bătrânica acasă... hmm, asta îmi amintește de povestea cu Hänsel și Gretel... stupid woman!!! I saw it coming!!!

Folosește mătura cu dulapul din colț și eliberează-l pe ăla micu. Acuma ia craniul mic de pe masă și sparge fereastra cu el, apoi ia-l pe ăla micu' și scoate-l pe fereastră... Opa... se întoarce urâtania! Când începe să fugă după tine scutură bucata din podea desprinsă... yeah!!!



Du-te la petrecerea bursucilor şi vorbeşte cu cel mai bătrân dintre ei. Vorbeşte şi cu ceilalţi culcă-te în The Spirit Dig... urmează ceva frumos.

Ia-o prin mlaştină, culege florile găsite după mlaştină şi urcă până la castelul suspendat al magicianului. Cheamă pasărea şi pune-o să-ţi aducă nişte fructe (dreapta jos a ecranului). Combină fructele cu florile luate adineaori şi foloseşte crema astfel obţinută pe tipul împietrit. Cere-i să te lase în castel şi intră.

Odată ajuns înăuntru pune nişte bani în mâna statuii din dreapta şi stinge flăcările statuii ce apare. Mai pune odată bani în mâna statuii şi ia din mâinile statuii ce apare piperul şi sarea.

În partea stânga sus a ecranului este o statuie ce ţine în mână o clepsidră, răsuceşte-o şi fugi IMEDIAT pe scările din dreapta. În dreapta sus a ecranului este o uşă de piatră, ciocăne, foloseşte clepsidra şi fugi IMEDIAT la uşa din stânga.

Odată ajuns în faţa uşii de jos foloseşte piperul pe ea. Când vorbeşti cu alchimistul cere-i o întrecere corectă şi propune-i un concurs de uh... aritmetică (foloseste calculatorul).

În laboratorul lui ia mai întâi toate poţiunile posibile (alb, galben, verde şi albastru). Citeşte din cartea vrăjitorului singura vrajă care a mai rămas apoi combină în vasul din dreapta urmatoarele potiuni: alb, verde si albastru. Ia poţiunea obţinută.

Acuma ieşi din laborator şi intoarce-te în labirint. Du-te lângă oglindă, foloşeste poţiunea şi ia hârtia. Du hârtia în laborator şi pune-o în cartea vrajitorului. Reţine ma-



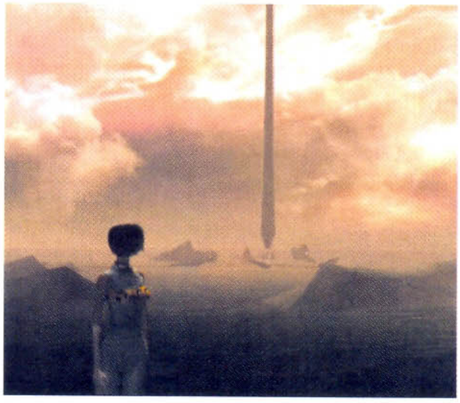
giile pentru care ai ingrediente şi preparăţi-le în cazan (în cazul în care sunteţi total pe lângă, vă recomand să vă lăsaţi de questuri dar, mă rog... poţiunile se obţin combinând, pentru prima poţiune, galben+alb+albastru iar pentru a doua poţiune verde+galben+albastru). Acuma du-te sub recipientul ce conţine poţiunea roşie şi foloseşte poţiunea light_as_a_leaf. După ce o bei ia poţiunea roşie. Acuma foloşeste din nou cazanul pentru alte două poţiuni (obţinute astfel: alb+roşu+albastru şi roşu+roşu+albastru).

Foloseşte poţiunea bind_magic pe cristalul din cameră şi dupa aia poţiunea big_bang.

Deschide fereastra şi foloseşte flautul. Dă-i poţiunea wind lui Crow şi aruncă-l pe fereastră.

Cele 4 pietre

Întoarce-te în oraş şi arată-i capitanului poţiunea wind. Mergi la han şi dă-i harta ce ţi-a rămas femeii de acolo. Propune-i apoi



să se angajeze ca navigator pe nava căpitanului Nebevay.

Du-te să vorbeşti cu Vestrum Tobias şi întoarce-te apoi în port. Îmbarcă-te pe navă. Pe navă vorbeşte cu toţi despre toate iar apoi coboară în interiorul navei şi foloseşte bomboana mestecată pe sacul din colţ (dacă nu o ai, mestecă bomboanele colorate) şi ia viermele ce se prinde în combinaţia rezultată. Ieşi pe punte şi ia un măr din butoi. Pune viermele în măr şi arată-i-l căpitanului apoi vorbeşte cu Tun Leic şi cere-i să te lase pe tine la cârmă. Pune apoi talismanul pe compas şi cheam-o pe Tuec Lin şi spune-i că tocmai aţi deviat de la curs. În timpul furtunii ia talismanul. Coboară apoi sub punte după el şi foloseşte securea de lângă butoi cu cufărul din dreapta.

Când te trezeşti pe ce a mai rămas din navă şi după ce vorbeşti cu Crow, uită-te la creatura ciudată ce apare de sub apă în dreapta apoi încearcă să o mângâi.

În camera în care ai ajuns uită-te la desenele şi la chestiile organice de pe pereţi. Ia apoi o chestie din aia şi foloseşte-o pe tine apoi intră în apă. În stânga vei găsi o scoică, ia perla din ea. Du-te în oraş şi ia din substanţa verde de pe pereţi. Întoarce-te în prima cameră şi foloseşte push_pin-ul ca să te tai. Foloseşte apoi substanţa verde pe sânge şi perla cu compusul rezultat. Înghite apoi perla obţinută.

Du-te acum şi vorbeşte cu Regina din oraş. Ia cristalul din cameră şi dă-i-l reginei. Ieşi apoi din oraş şi dă la o parte plantele acvatice ce acoperă intrarea în peştera din stânga. Vei găsi mai intâi un alt cristal, iar dacă vei mai da o dată la o parte plantele, vei descoperi o intrare în peşteră.

Odată ajuns în peşteră, uită-te la piedestalul din mijlocul camerei. Dacă ai adunat toate cele 4 cristale trebuie să le aranjezi pe piedestal astfel încât simbolurile de pe fiecare parte a cristalelor să indice desenele de pe piedestal. Dacă ai făcut asta, desenele din centru trebuie aranjate astfel: foc în dreapta, pasărea în centru şi mermenul în stânga. Acuma uită-te la desenele de pe pereţi. Du-te la regină şi spune-i despre peşteră. La întoarcere ia într-un final suliţa din colţ şi du-te să omori rechinul din corabie (în dreapta camerei cu bule). Omoară rechinul, intră în corabie şi ia talismanul. Întoarce-te în peştera cu desene pe pereţi şi foloseşte talismanul cu chestia din stânga sus a ecranului. Du acum piatra care o găseşti şi arată-i-o reginei laolaltă cu dintele şi talismanul.

Pe insulă ia funia de pe plajă şi cheamă-l pe Crow. Dupa ce vorbeşti cu el spune-i să te ajute să te descurci în junglă. Ajunsă în junglă, uită-te la copac. Du-te la noua locaţie activată şi vorbeşte cu the StickMan, urcă în vârful copacului şi întreabă-i din nou pe StickMan despre ce e vorba. Întoarce-te pe plajă, ia-o la stânga şi foloseşte funia cu copacul din dreptul gropii. Coboară până la nivelul marii şi ia cheia din statuia prabuşită acolo. Întoarce-te pe plajă şi ia-o la dreapta până dai de un crab. Uită-te la el până îţi dai seama că are nevoie de ajutor. Acuma trebuie să îl trezeşti pe uriaş folosind telefoanele din junglă. E destul de greu de explicat... mai întâi mergi la baza vulcanului şi uită-te la uriaşa faţă tăiată în munte. Înăuntru vei avea aşa: în dreapta locaşul pentru cheie, deasupra vor apărea nişte semne de fiecare dată când roteşti cheia, iar în stânga dacă te uiţi pe chestia aia de acolo îţi va spune ce semn corespunde cărei locaţii de pe insulă. Sunt 4 semne pe care trebuie să le ţii minte, doar uită-te la chestia din stânga şi vei vedea că îţi va spune la doar 4 dintre semne căror locaţii corespund (sub copac, faleză, ruine şi oglindă). Acuma du-te în pădure unde ai dat de stickman şi foloseşte cheia cu partea de jos a statuii. Semnele ce vor trebui să apară pe statuie sunt următoarele: jos – semnul „sub copac", sus – „faleză". Acuma mergi la faleză şi fă acceaşi chestie numai că acuma semnele trebuie să fie următoarele: jos – „sub copac", sus – „ruine". Mergi la ruine şi la statuia de acolo poziţionează astfel semnele de pe statuie: jos – „faleza", sus – „oglinda". Acuma

dă o fugă la primul stâlp şi strigă în el.

Intră în jungla de lângă ruine, vobeşte cu uriaşul şi spune-i de crabul de pe plajă. După ce îl ajută pe crab, întoarce-te la StickMan şi spune-i că uriaşul nu mai sforăie. Urcă în copac şi află de ce au nevoie ca să termine catapulta. Întoarce-te la uriaş, vorbeşte cu el, dă-i folia colorată în care aveai bomboana şi cere-i undiţa. Coboară de pe faleză şi întoarce-te imediat după aia. Vorbeşte cu uriaş şi ia-i oasele de peşte şi funia de la undiţă. Du-te la StickMan şi dă-i funia de la undiţă. Cere-i să te lase pe tine să testezi catapulta şi foloseşte combinaţia frânghie+oase pe catapultă. Acum foloseşte catapulta.

Foloseşte poţiunea light_as_a_leaf pe tine şi poţiunea wind pe vânt. Mergi în oraş şi vorbeşte cu tipul ce păzeşte intrarea în turn. Vorbeşte apoi cu copilul şi femeia din oraş până îţi spun una dintre poveşti. Vorbeşte de asemenea cu bătrânul din faţa oraşului şi cu gardianul de lângă prăpastie până îţi spun poveştile lor. De asemenea vorbeşte cu femeia din oraş despre viaţa ei sentimentală şi cu gardian despre femeia din oraş. Acuma du-te la paznic şi răspunde-i la întrebări. Intră în turn şi vorbeşte cu batrâna de acolo.

Acuma trebuie să fi ajuns sub apă în faţa unei peşteri. Uită-te la peşteră şi dă nisipul din faţa ei. Uită-te la deschiderea din faţa ta şi vorbeşte în ea.

În Stark vorbeşte cu preotul şi ia metroul până acasă. Refuză să dai pietrele preoţilor iar odată ajunsă în camera ta uită-te pe fereastră şi sari în apă. Mergi acum la cafenea. In Arcadia treci pe la Brian Westhouse şi vorbeste cu el, apoi mergi la casa lui Arnaxabaias (or smth). Acuma ai toate cele 4 pietre. Mergi la Enclave şi pune cele 4 pietre sub dragon. Cheamă-l pe Crow şi cere-i să cureţe dragonul din zid. Coboară în Enclave şi cere-i bibliotecarului să te lase să seci piscina. Coboară în piscină şi ia discul. Ieşi afară.

Sfârşitul poveştii

Foloseşte pensula din colţ pe tablou. Mergi apoi la vechiul port şi ia ID-ul de la Flipper. De asemenea dă-i să-ţi descifreze harta.



Mergi la MetroPower şi ia liftul. Când ieşi din lift ia cutia de pizza din gunoi. Du-te la magazin (stânga) şi îmbracă-te. Mergi la shuttle şi arată-i recepţionerului cutia de pizza. În apartamentul lui McAllen uită-te în jur şi încearcă să iei documentele de pe masă. După ce McAllen a plecat, foloseşte computer-ul şi când monstrul vine după tine deschide uşa hangarului cu ajutorul computerului şi fugi afara. Afară mergi chiar în partea de centru jos a ecranului (e un fel de pasarelă acolo). Întoarce-te după aia în camera de dinainte şi foloseşte computerul ca să iei discul. Coboară în oraş şi mergi la Flipper. Întoarce-te la Metro şi ia naveta spre Morning Star.

Pe staţia spaţială incearcă să intri în toaleta femeilor şi când vezi că nu merge intră în cea a bărbaţilor. Foloseşte automatul de pe perete cu cartea ta de credit. Mută coşul de gunoi din stânga şi foloseşte moneda pe grilaj. Uită-te la panoul din tunel şi dă clic pe ieşirea #1. Scoate firul din camera de supraveghere şi intră inapoi în tunel. Uită-te iaraşi la panou şi dă click pe ieşirea #2. Înăuntru foloseşte pastilele cu cana de pe masă şi intră înapoi în tunel apoi întoarce-te şi aşteaptă. După ce soldatul pleacă, intră în cameră şi uită-te la haina de pe scaun.

Uită-te la computerul de lângă haină ca să afli în ce celulă e Gardianul. Acuma foloseşte ecranul de pe perete. Cu ajutorul lui vei putea scăpa de soldaţii care păzesc anumite camere. Dă-i liber soldatului care păzeşte celulele şi ieşi din cameră.

Acuma ia-o pe coridor în sus şi mergi la celula 5. Uită-te la panel-ul din dreptul ei şi deschide-l. Foloseşte cheia găsită în haina de pe panel. Întoarce-te în camera de comandă şi dă-i liber soldatului de la Airlock. ATENŢIE! De aici încolo, de câte ori ai nevoie să dai liber unui soldat, fă aşa: mai întâi dă liber celui care stă în Rest Room şi apoi celui care trebuie.

Mergi în Airlock şi apasă pe butonul care străluceşte. Uită-te la costumul apărut şi vei observa că îi lipseşte o butelie de oxigen. Dă fuga în camera de comandă şi dă liber soldatului ce păzeşte Cargo Bay-ul. Mergi în Cargo Bay şi cu ajutorul computerului din stânga caută butelia de oxigen apoi caută printre cutiile din hală până găseşti butelia.

Întoarce-te în camera de comandă, dă liber soldatului de la Airlock şi mergi acolo. Foloseşte butelia de oxigen pe costumul spaţial şi vorbeşte cu Adrian.

Mergi spre Turn. Când întâlneşti Vortex-ul Haos-ului foloseşte mai întâi ultima poţiune (bind_magic) pe talisman şi apoi talismanul pe Vortex. Mergi mai departe. Când dai de tatăl tău, dă-i inelul de aur. Continuă-ţi drumul spre Turn.

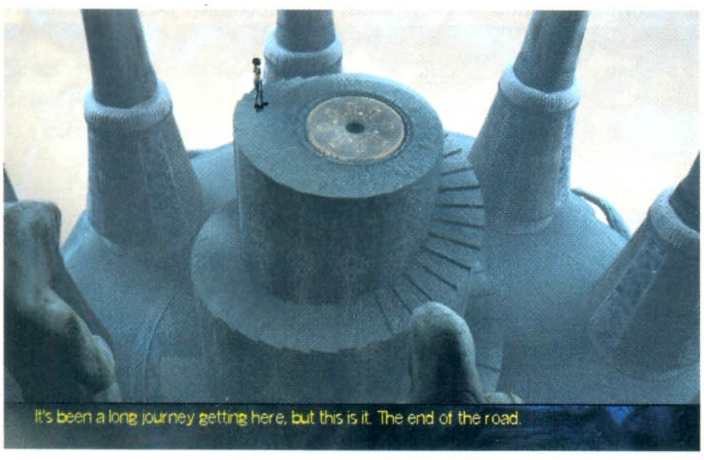
Uită-te la Turn, la statui şi la prăpastia de sub tine, apoi foloseşte flautul ca să îl chemi pe Crow. Pune-l pe Crow să coboare până în prăpastie, apoi până la statui şi încă o dată până la statui. După ce vine cu apa fermecată trimite-l pe Crow în prăpastie.

Treci podul şi uită-te în fântână. Pune discul de piatră în fântână.

Şi asta e ultima: când Adrian şi Gordon se bat foloseşte talismanul pe Gordon...

... asta a fost The Longest Journey, un clasic printre clasici.

Mitza





SOULBRINGER



Iată că nici acest RPG nu a trecut de mine fără să-l iau „la puricat".

Lăsând la o parte faptul că engine-ul este un pic cam demodat, grafica extrem de întunecată, iar până să te prinzi „cine cu cine votează" în jocul acesta îți ia cam două zile, pot spune că cei de la Infogrames au scos un RPG decent.

Town of Madrigal

Mergi la han, vorbești cu toți de acolo și te întorci în pădure să vorbești cu unchiul tău Andrus. Acesta îți va da prima ta carte de magie și următoarea misiune a ta va fi să strângi 200 de gold pe care îi poți obține în două moduri, strângi și vinzi toate armele și armurile mai slabe pe care le găsești asupra adversarilor morți sau îndeplinești cele două misiuni date de Elric: să-i salvezi pe locuitorii orașului și să-l omori pe șeful „băieților răi". Aproape de casa lui Andrus se află o peșteră. Dacă o explorezi, vei vedea că este o scurtătură spre următoarele regiuni: Ancient Tower, Manor House și City of Ravensear. De la fierar vei primi o misiune să-i aduci „diamond-iron ore", minereu pe care-l găsești în mina de la marginea orașului.

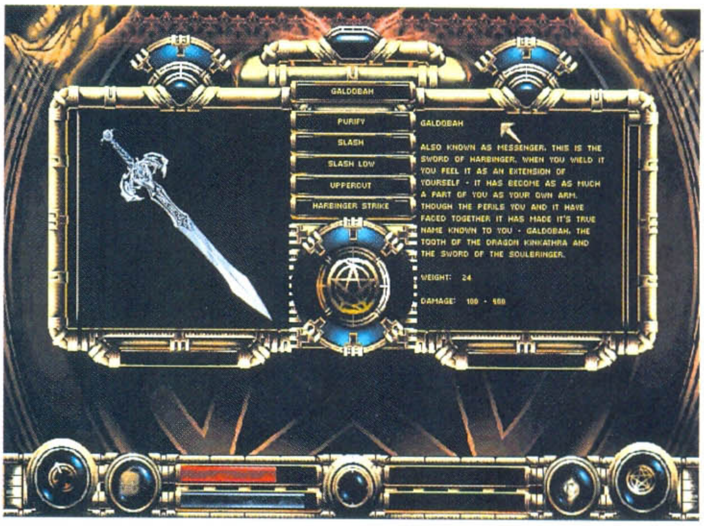
Odată ajuns în mine va trebui să te folosești de cărucioarele de transport pentru a distruge stâlpul care îi vrăjește pe toți locuitorii de acolo. Tot aici îl găsești pe conducătorul briganzilor asupra căruia, dacă-l omori, vei găsi o cheie care descuie poarta după care se află singurul cărucior care poate distruge poarta încăperii unde se află Skull of Alchemy. Pe Raal (Hooted Man) îl omori foarte ușor dacă stai la distanță și tragi în el cu vraja „fire bolt". Atenție, să nu te lovească cu vraja care te ține în loc, pentru că vei fi ca și mort.

Te întorci la Elric și acesta îți va da 200 de gold pentru misiunile pe care le-ai îndeplinit. Te întorci la Andrus și acesta, în schimbul banilor, îți va da „busola magică".

Mergi la han și primești o misiune să-i duci un pachet lui Jake. Când ajungi la casa lui Jake, acesta va fi răpit de cei din Assassins Guild și va trebui să te lupți cu un Shadow (cu vrăji). În casa lui Jake vei găsi un „ancient grimoire" (pe care ți-l va identifica Elric) și alte câteva obiecte utile.

Când ai ieșit din mine, un fermier ți-a dat o cheie: Farmer's Key. O folosești în Ravensear ca să deschizi poarta care te va duce spre următoarele nivele: Path of Shadows, Mercenary Camp și 7 Barrows. Anvil of Horath o găsești în Tomb of Horath după ce treci de nivelul Mercenary Camp. Aici mai există încă 6 morminte în care se afle niște „undead king". Pe Lord Skorn îl poți omorî prin luptă melee, dar eu m-am folosit de un șiretlic: am activat cei patru stâlpi pe culoarea albastră și l-am atras pe acesta în mijlocul celor patru stâlpi. Asupra lui Skorn vei găsi un Firesword care se va dovedi destul de util, având în vedere că are încorporată vraja Firebolt și Firesword care nu te costă mana deloc!

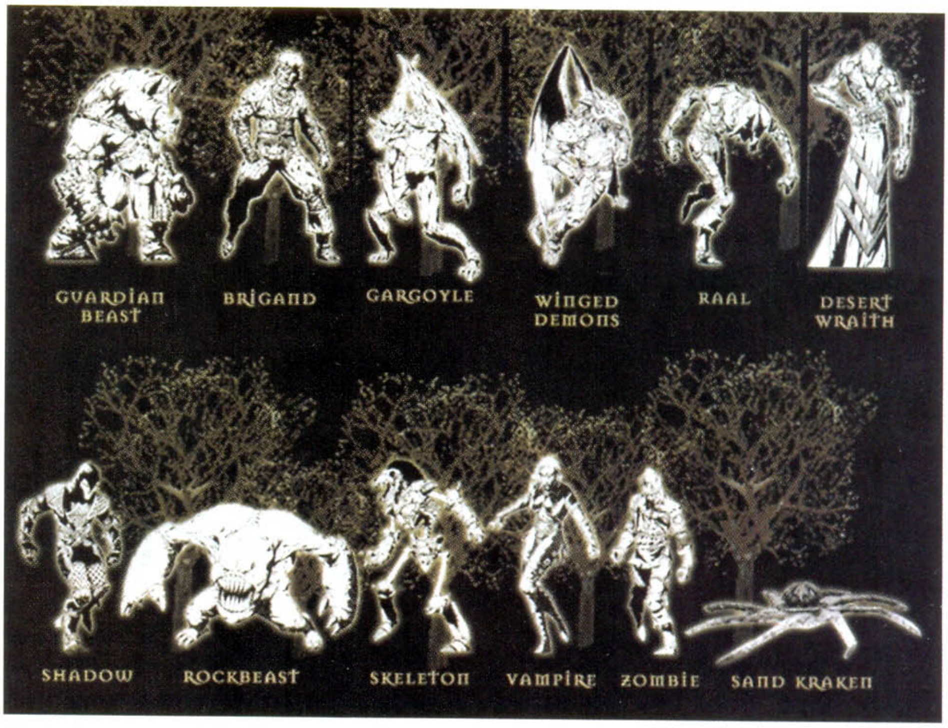
Distrugi corpul lui Elsbeth care se află în Sewers. Mergi în Temple of Shadows unde vei găsi Scroll of Mortan pe care, dacă-l citești la teleportorul cu lumini albastre, vei fi transportat în nivelul final unde se află



Galdobah – sabia lui Soulbringer.

Mortan. Bishop Mortan are staff-ul care-ţi va deschide The HEX şi tot în acea încăpere este şi Tome of Hades (îţi va trebui ca să înveţi toate cărţile de vrăji, denumite „ancient grimoire", pe care le-ai găsit până acum). Toate aceste trei obiecte îţi vor trebui pentru a accesa toate facilităţile din Hex.

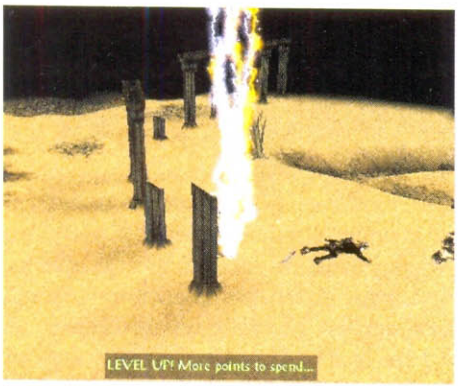
Te întorci în pădure la Andrus şi acesta va fi omorât de un Hexseeker cu care va trebui şi tu să te baţi. Pe Hexseeker îl omori doar prin luptă melee deoarece dacă dai cu vrăji vei observa că viaţa lui creşte în loc să scadă. Te întorci şi distrugi sufletul lui Hexseeker cu un Hexstake (o găseşti în The Hex). Mergi la barcagiu şi-i ceri să te ducă în Shadowguard.



Galerie de monştri! Vânzarea se face pe bucăţi sau en-gross.

Shadowguard

Cum intri în nivelul Desecrated Church vei asista la o discuţie cu un necunoscut. După aceasta mergi pe marginea hărţii până găseşti o intrare în Eastern Fens unde vei găsi o luptă, îi ajuţi pe cei din clanul Bloodkin şi vei ajunge direct în White Moon Church. Discuţi cu Lord Bane despre Lord Crux şi poarta către reşedinţa sa va fi deschisă acum. Ieşi din biserică şi, odată



Level Up şi am devenit mai puternic!

ajuns în Shadowguard vei merge la han unde vei asista la discuţia celor doi asasini. Mergi la Ash (Lichkeeper) şi-i arăţi scrisoarea, acesta îţi va da Ash's Key, dar vor apărea asasinii, cu care va trebui să te baţi. După ce scapi de asasini cauţi prin casa lui Ash şi vei mai găsi o carte de vrăji (la pat).

Fierarul din Shadowguard îţi va da o bucată de metal, pe care trebuie să o duci fierarului din Madrigal. El îţi va face din ea „shining bracers" (300 defense).

Intri în casa lui Lord Crux (împreună cu Laen) şi va trebui să-l omori, tot aici vei găsi nişte cărţi de vrăji. După ce Lord Crux moare, vei găsi asupra lui o cheie. Această cheie o foloseşti în templul care este chiar lângă ieşirea din White Moon Church, unde vei găsi sabia Messenger şi Elemental Bow.

Mergi la docuri şi vorbeşti cu barcagiul Skiff, acesta îţi va spune că nu poate să te ducă pe Rainbow Rock pentru că nu mai are harta. Te duci la şeriful oraşului iar acesta îţi va spune că harta a fost luată de un soldat Thardolin, pe care îl găseşti pe docuri când te vei întoarce. Îl omori pe soldat şi vei obţine harta.

După cei ai obţinut ciocanul Blood Master (din mormântul lui Alvaris), mergi să-l dai lui Lord Bane, astfel vei porni spre următoarea misiune: să-l omori pe regele vampir Lightstealer (găseşti o sabie destul de bună Blood Drinker). După ce se termină toată povestea (vei obţine cartea pentru a te teleporta în oraşul Talendrath) este bine să mai mergi încă o dată în oraşul Tortalaran pentru că vei mai primi încă 1000 de puncte de experienţă.

Odată ajuns în Talendrath vei vorbi cu alchimistul şi va trebui să-l escortezi până la locul unde va putea să elibereze Heart of Kinkathra. Pe această hartă sunt o mulţime de mercenari care sunt destul de greu de omorât, de aceea poţi adopta tactica de a-i omorî unul câte unul.

Gargos va apărea în momentul în care vei avea Heart of Kinkathra. Pe acesta îl omori cu sabia Messenger şi asupra lui găseşti toporul Soulcleaver.

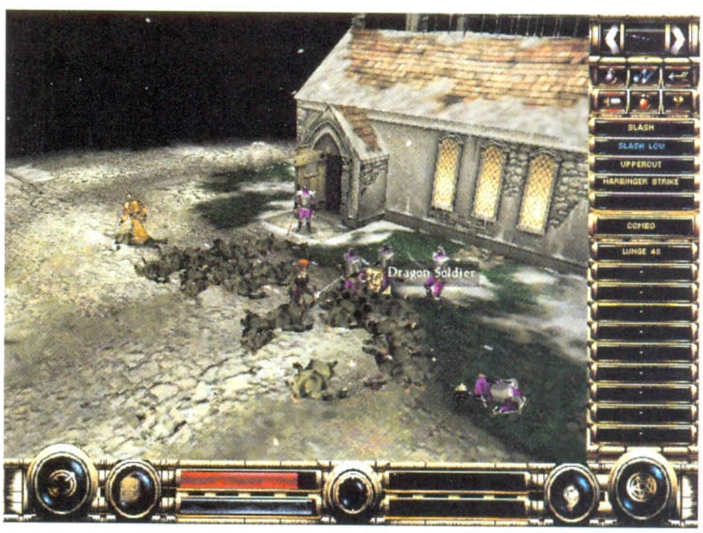
Cu ajutorul artefactului Heart of Kinkathra vei putea călători pe alte patru tărâmuri noi: Infernal Mines, Palace of Souls, Fay Lands şi The Garden of Lost Souls.

Mergi înapoi în Madrigal şi în cabana alchimistului vei găsi un general al imperiului Thardolin. Va trebui să găseşti o cale să eliberezi oraşul de sub stăpânirea Thardolienilor.

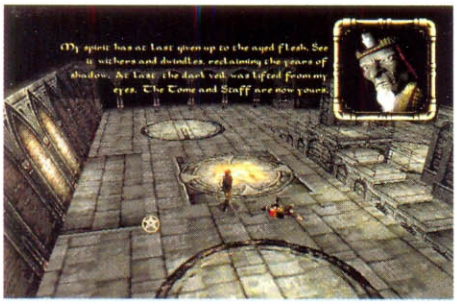
Thardolin Docks

Mergi în Eastern Fens şi omori vrăjitoarea de lângă altarul cu pietre şi vei fi teleportat direct în Thardolin Docks. Aici te vei întâlni cu amiralul Pinaeos care-ţi va da o misiune (să investighezi locul cu artefacte din sudul oraşului) şi cu comerciantul Delgar Dim (cumperi pergamentul muzical). În singura casă a cărei uşă se deschide o vei găsi pe Yarana care-ţi va da haine de deşert (1500 XP).

În Oasis vei vorbi cu nebunul (care este tatăl Yaranei) care-ţi povesteşte ceva despre un instrument muzical. Tot aici vorbeşti cu soldaţii Thardolin după care va trebui să-i omori, pentru a putea vorbi cu spiritul împărătesei. Dacă mergi la fântână sectanţii te vor ataca aşa că singura soluţie va fi să-i omori şi pe ei.



Săracii! N-au ştiut cu cine se pun!



O discuție amicală cu Morton.

În Deep Desert, în primul Ruined Temple îl vei întâlni pe Hexseeker-ul Kaldarath și va trebui să-l omori pentru a obține Flute of Desert Songs (tot aici mai găsești un Rune). Ai grijă să folosești vraja Death's Recollection pentru a putea folosi Hex Stake ca să-i eliberezi sufletul. În al doilea Ruined Temple vei găsi un „wand of banishing" și un Rune. Te întorci la fântâna unde erau cei din sectă și folosești flautul. Melodia a patra îți va da 500 XP, melodia a treia îl va aduce pe Hexseeker-ul Chimera la viață, va trebui să-l omori și să-l „servești" și pe el cu un Hex Stake. A doua melodie va crea o ploaie de „gândăcei" iar prima îți va da încă 500 XP. Te întorci pe docuri și vorbești cu amiralul spunându-i despre



Ce zici, moșule? Nu te aud!

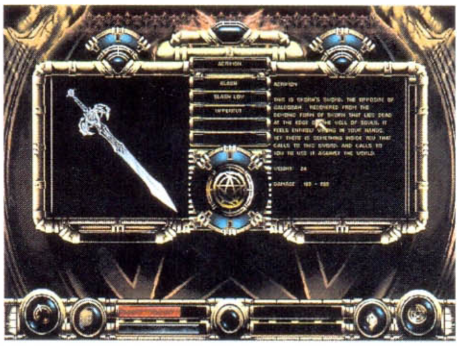
spiritul împărătesei. Acesta îți va da încă o misiune, mergi și pui obiectul care ți l-a dat sub căruța din fața soldaților de la poartă. Te întorci spre docuri, pachetul va exploda și astfel vei putea să intri în castel. Pe vrăjitoarea din castel o omori foarte ușor cu ajutorul săbiei lui Harbringer. Vei obține coroana și astfel te vei putea întoarce în Madrigal. Odată ajuns în Madrigal, orașul va fi invadat de niște demoni, de care va trebui să ai grijă. Generalul s-a ascuns la casa lui Jake, n-ar fi rău să mergi și să-i „explici" cum stau lucrurile. Hangiul este și el atacat de aceiași demoni, deci va trebui să mergi să-l salvezi și pe el.



Sfârșit? Oare?

Palace of Souls

Cum ai fost teleportat în această locație îl vei vedea pe Lord Bane care îți va da să efectuezi o misiune: să-l omori pe Hexseeker-ul Mahoraz. Pe Hooted Man merge foarte bine vraja purify. După ce-l omori pe Mahoraz mergi la Lord Bane și acesta îți va da o monedă. Cei patru gardieni îți vor cere fiecare câte o monedă pentru a putea avea acces la Well of Souls.



ACRIMON – sabia lui Skorn.

Infernal Mines

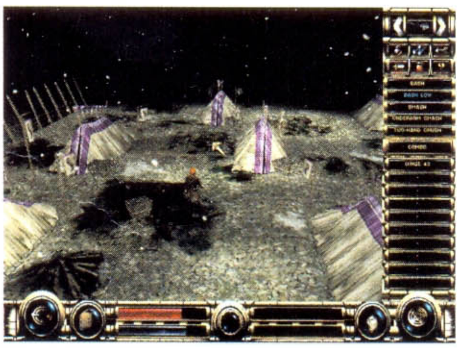
Trebuie să cauți „chained creature" și, dacă ai Diamod-Iron Ore, aceasta îți va confecționa cheia pentru ca să obții moneda. Dacă tot ești aici, omoară-l și pe Asmodeus, deoarece asupra lui vei găsi Diamant Breastplate (1000 Defense).

Fay Lands

Mergi la regină și îi spui să o elibereze pe fată. În schimbul libertății ei te oferi să devii tu prizonier. Obții încă o monedă, iar ca să pleci de acolo va trebui să-l învingi pe Fay Champion.

The Garden of Lost Souls

Vei observa că în acest nivel vampirii și cu Necromon nu mor, așa că va trebui să găsești o soluție pentru a-i învinge și a



O mică tabără de mercenari.

obține moneda de la Dragon. Intri în încăperea unde se află Necromon și cu o vrajă de foc (Fire Bolt, Fireball) tragi în toate statuile astfel încât să fie câte un foc aprins la fiecare statuie. Acum poți să-l omori pe Necromon și să iei moneda de la Dragon.



Încă unul și... mă duc!

Madrigal Sewers

Madrigal Sewers se află chiar la intrarea din sud a orașului (unde se află și fierarul) iar când vei intra acolo Barthelago va spune că a găsit intrarea în Hex și va pleca. Tu va trebui să o bați pe Jalasta după care mergi în centrul orașului Madrigal pentru a-l omorî și pe Barthelago (Death's Recollection). Vei obține, în urma acestei lupte, un pergament care te va teleporta în ținuturile Galdon Thor (Mires Pit). Îl urmezi pe Chant, ajutându-l în luptă, (nu uita să-i dai heal și regenerate) și intri în palat. După ce-l hăicuiești pe Gargomon, va veni Lilith, regina gheții, și te va lua cu ea.

Ice Palace

Trebuie să găsești un monolit, pe care să-l activezi (vor ieși fulgi de zăpadă din el) pentru ca să poți să-ți recuperezi armura și armele pe care le aveai. Intri prin teleportoarele albastru și roșu pentru a trece la nivelul următor. După ce-o omori pe Lilith (iei sabia Galdobah), vei ajunge în nivelul Stairway of Ice, de aici în Dark Hex Inner Sanctum unde va trebui să omori o mulțime



Camera științei.

de demoni. Într-un sfârșit, după ce-i omori pe toți „răii", se vor deschide cele două porți spre Dark Hex Nexus. Skorn, după ce-l aduci cu nivelul de viață la mai puțin de jumătate, se va teleporta (teleportorul roșu) în The Palace of Souls, în Well of Souls. Mergi după el, îl omori, Heart of Kinkathra îi va atrage sufletul în ea, iar eroul principal, dintr-un altruism feroce, va intra în „fântâna sufletelor" și astfel Skorn va fi răpus.

Cam asta a fost! Nu am găsit toate tomurile de magie, dar i-am omorât pe toți Hex-Seeker-ii. Toate quest-urile au fost completate. Am terminat cu un personaj de nivel 38 cu toate că producătorii afirmă că nivelul maxim este 41. Și ... completasem chiar toate quest-urile!

K'shu





Iată că domeniul RPG-urilor se întinde cu repeziciune şi în zona PlayStation.

Şi când spun acest lucru, am în vedere nu numai titluri precum cele din seria *Final Fantasy* sau transpunerea lui *Diablo II* pentru acest fel de suport, ci şi valul de producţii special dedicate posesorilor de console şi care, de ce nu, datorită succesului posibil, pot fi transpuse apoi şi pentru PC. Din acest val de producţii face parte şi *Legend of Legaia* realizat de către cei de la **Contrail**. Încă de la început trebuie spus că jocul, atât prin storyline cât şi prin







câţiva dintre membrii echipei producătoare, se înrudeşte cu *Wild Arms*, o altă creaţie ce aparţine genului.

Charming storyline

Jocul este axat pe aventurile a trei personaje, legate printr-o strânsă prietenie. Numele lor: Vahn, Noa şi Gala. Aceştia au de luptat împotriva unei entităţi misterioase care îmbracă forma unui nor de ceaţă, şi care, în momentul în care atinge orice vietate o transformă într-o fiinţă malefică. Cei trei eroi ai noştri trebuie să caute şi să revitalizeze copacii Genesis, care în schimb, vor iradia o aură magică ce va disipa ceaţa respectivă. Până aici totul e bine! Adică, ne-am lămurit încă o dată că un storyline fantastic de calitate este foarte greu de realizat. Noroc că jocul este presărat cu o grămadă de scene de luptă, în care interfaţa se schimbă, transformându-se total. Chiar dacă nu va putea fi asemănată cu cea din *Tekken 3*, de exemplu, totuşi în acest mod de joc, personajele sunt mult mai mari, apare o bară indicatoare care ne arată starea sănătăţii personajului şi una pentru adversar. Mai mult chiar există toate loviturile din titlul amintit mai sus, precum şi combinaţii de lovituri care se lasă cu efecte speciale. În momentele de „non-combat", personajele vor călători de-a lungul şi de-a latul, în căutarea copacilor magici. În aceste căutări va trebui să interacţionaţi cu diverşi localnici ai oraşelor prin care veţi trece. În acelaşi



timp veţi dobândi şi abilităţi speciale care se vor face văzute în luptele următoare şi veţi găsi şi obiecte care vor putea fi folosite în aceste lupte.

D'ale tehnicii

Din punct de vedere grafic, *Legend of Legaia* se prezintă binişor. Punându-se accentul pe aspectul personajelor, s-a reuşit obţinerea unor forme mai puţin pătrăţoase



pentru acestea, în comparaţie cu cele din producţiile similare concepute tot pentru acest gen de suport. În schimb, mediul înconjurător este destul de slăbuţ realizat, astfel că, privită în ansamblu, grafica din joc este de o calitate medie.

La fel şi sound-ul, care, deşi excelează la capitolul sunete şi dialoguri, care reuşesc să întregească cu succes atmosfera din joc, ne poate scoate din sărite cu o muzică enervantă.

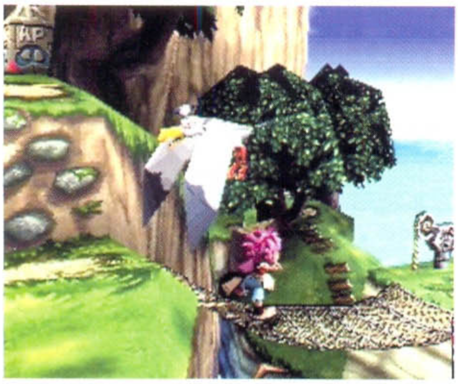
Şi uite aşa, genul RPG s-a îmbogăţit cu un titlu de calitate medie, care oricum nu le este accesibil decât posesorilor de console, şi astfel nu supără prea multă lume.

Dr. Pepper

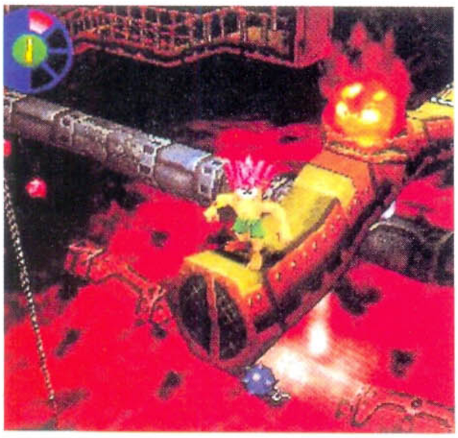
Gen: RPG-Fight
Producător: Contrail
Distribuitor: Sony Computer Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-3147698,
Fax: 01-3147699



Asta pentru că v-am propus să tratăm în acest număr la rubrica de PlayStation jocuri dedicate RPG-urilor pe care mulți dintre voi le îndrăgesc.



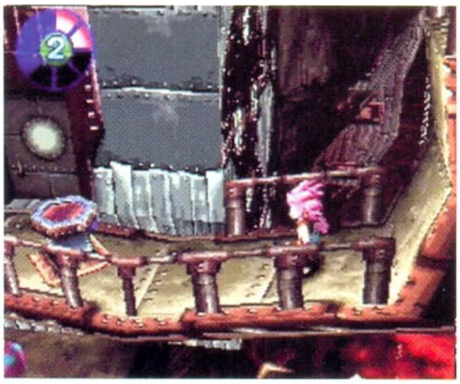
Și uite așa ne-am oprit și la o producție extrem de proaspătă a domeniului care poartă numele de *Tombi 2*. Dovadă nețărmurită că ar exista și un *Tombi* simplu. Ambele producții purtând acest nume sonor sunt creația celor de la **Whoopee Camp**, casă pro-



ducătoare axată pe acest gen de jocuri. Și uite așa, măi fraților, aflăm noi că în primul *Tombi* era vorba de ceva „evil pigs", adicătelea porci diabolici (înrudiți cu vacile turbate) și că singurul din toată lumea asta care se punea cu ei, și-i mai și întrecea, era Tombi, un băiețel cu aspecte de punker, cu un păr ca niște țurțuri roșii îndreptați în sus. Acest Gigi Duru' al porcilor era numit și „that pig-wrestling wild man", adică făcea lupte cu ei, vă dați seama?

Se apropie Ignatul!

Ei bine, acum sosește intriga din *Tombi 2*. Cică porcușorii diabolici s-au întors mai nervoși ca niciodată, dornici să se răzbune pe Tombi roșcovanul. Și pentru ca răzbunarea lor să fie cât mai dureroasă, au răpit-o pe prietena din copilărie a eroului, care se numește Tabby. Ce face eroul în această



situație? Nu disperă, adună gașca „din cartier", și pornește la „cafteală". Yan din the Hidden Village, maimuța Charles (nici o aluzie la prinț) pe care îi cunoașteți din prima producție a seriei, precum și câteva personaje noi, printre care și o arătare înaripată numită Zippo, care probabil a dat numele celebrelor brichete, îl vor ajuta în noile sale aventuri pe care le va avea pe insula porcinelor.



Și uite așa acest „hibrid de platformă, RPG și joc de acțiune", și aici i-am citat pe producători, ne va încerca măiestria în nu mai puțin de 137 de quest-uri mici.

În aceste mici quest-uri, prietenul nostru Tombiță va găsi o sumedenie de arme și accesorii pe care le va folosi. Dintre cele noi, neîntâlnite în prima versiune, putem aminti costumele cu abilități. Nu vă uitația așa, cu gurile căscate, că așa se numesc. Spre exemplu, costumul de bufniță îi permite personajului nostru să zboare, în timp ce acela de porc îi va oferi camuflajul necesar



pentru a putea discuta cu porcii mai prietenoși. Cu ăia dușmănoși nu avem ce discuta. Într-un final, nu va mai fi picior de porc în calea distrugătorului Tombi. Rămâne să vedem ce părere au cei de la Animal Planet, sau mă rog, protecția animalelor, despre asemenea idee de joc.

Porci 2D

Cei de la **Whoopee Camp** nu și-au prea bătut capul cu aspectul grafic al jocului și tocmai de aceea a ieșit ceva nu prea foarte, nici foarte prea. Cum mă joc eu cu cuvintele astea!?! Pe lângă grafica pe care nu mai are rost să o discutăm și care este de o calitate medie, mai deranjează mult și dificultatea jocului, căreia îi lipsește o anumită constanță. Când este extrem de ușor și faci câteva quest-uri în zece minute, când te poticnești și stai cu orele la o problemă.

Luptele cu boșii care ne-au plăcut atât de tare la prima versiune a jocului au dispărut, sunetele sunt întregite plăcut de un voice-over help, și uite așa, una bună una rea, obținem un titlu de calitate medie, pe care vă invit să-l adăugați la palmaresul vostru.

Dr. Pepper

Gen: Action-adventure
Producător, distribuitor: Whoopee Camp
Distribuitor: Sony Computer Entertainment
Ofertant: Sony Overseas
Tel: 01-2244710,
Fax: 01-2244713

Bedrock Bowling



Un extraterestru intervine în cariera lui Fred!

Nu știu dacă ați observat, dar în desenele „The Flintstones", cei doi eroi masculini, Fred și Barney, nu reușesc niciodată nimic. Dacă este să câștige nu știu ce sumă imensă de bani-bolovani, cu siguranță va interveni ceva și de fapt ei nu câștigă banii, dacă este să iasă și ei la o escapadă la bowling sau într-o excursie fără neveste, totul se duce dracului și ei sunt dați în vileag, dacă clubul lor organizează un concurs de Miss, sigur nevestele lor află și se înscriu la concursul pe care (făcând supa bună...) îl și câștigă etc. Niciodată, dar niciodată nu le iese celor doi nimic care ar putea să le aducă o creștere a poziției sociale, a nivelului de trai sau măcar a parametrului „Fun" din viață. Iar la finalul fiecărui episod este un fel de morală, în care Fred și Barney se întorc spășiți în sânul familiei, la nevestele care îi înțeleg și iartă. Și, vezi Doamne, ce bine e așa! Adică, după ce că sunt eternii looser-i ai desenului animat, trebuie să le și placă. De, desene animate pentru dresaj social.

Însă, trebuie să recunoaștem, Fred și Barney sunt al naibii de simpatici, și prin asta câștigă mai mult decît orice altceva. Iar în jocul „*The Flintstones - Bedrock Bowling*", dat fiind că voi veți prelua cele două personaje, este posibil ca acestea să nu fie chiar looser-e de tot. Dar asta depinde de îndemânarea voastră ...



Criza din carieră

Este vorba, bineînțeles, de cariera de piatră unde Fred Flinstone se duce zilnic „la birou", pe spatele unui dinozaur-excavator. În filmul de introducere al *The Flintstones - Bedrock Bowling* îl vedem pe Fred la muncă, confesându-se utilajului de sub el, care roade placid la piatră. Îi spune Fred dinozaurului cât de mult ar vrea el să termine treaba odată, ca să plece la antrenamentul de bowling, necesar pentru câștigarea nu știu cărei competiții zonale de profil. Sirena de plecare de la lucru sună, dar de pomană, căci șeful lui Fred, Mr.



Slater, îi pune în vedere că, dacă nu își termină porția de lucru până în dimineața următoare, îl va da afară. Bineînțeles că Fred se scapă pe el de frică, și se apucă de muncă (copii, voi să nu faceți la fel, când veți fi mari organizați-vă în sindicate, protestați și manifestați, blocați drumurile, ardeți fântânile și otrăviți Parlamentul, săriți la gâtul lor acoperit cu trei colaci de grăsime, mama lor de capitaliști prosperi!!). Barney, venit să-l ia pe Fred la bowling, îl compătimește, și, când să zici că, gata, încă o dată looser-ii sunt looser-i, ajutorul vine de la un personaj destul de cunoscut în seriile mai noi ale „The Flintstones", Gazoo, extraterestrul verde cu șapcă, ce plutește fără grijă prin aer, pentru că civilizația lui a descoperit de mult secretele antigravitației.

Pârtia de piatră

Pe baze antigravitaționale, Gazoo termină într-o clipită munca lui Fred, ba, mai mult, le și amenajează celor doi prieteni din preistorie niște piste de toată minunea, pe care vor concura într-un fel de albii semisferice de piatră, încercând să dărâme în calea lor cât mai multe popice de bowling. Bineînțeles, pe lângă popice se află pe parcurs și un fel de cristale, ce aduc un plus la punctajul final al jucătorului, și trei păsări, care, dacă sunt lovite, prelungesc cursa și oferă posibilitatea completării numărului de popice doborîte. După parcurgea a mai multe astfel de piste, fiecare având o altă configurație și grad de dificultate, obții un punctaj care te plasează pe un anumit loc în clasamentul general. *The Flintstones - Bedrock Bowling* este, pe această parte,



foarte bine realizat pentru joaca în mai mulți copii, dat fiind că mai mulți jucători pot să participe pe rând, pe același calculator, la final realizându-se o clasificare, în care primii trei au parte de o ceremonie de premiere!

Oricum, vă pot spune că și eu am petrecut câteva ore cu acest joc, în efortul meu de a-i face cîștigători pe cei doi eterni looser-i.

Așa cum am fost și eu plăcut impresionat de realizarea simpatică, cu culori vii și vesele, cu o muzică inspirată și amuzantă, probabil copii vor fi mai mult decît încântați. Și, probabil, mult mai bine antrenați pentru a fi niște adevărați învingători în carieră...

Marius Ghinea

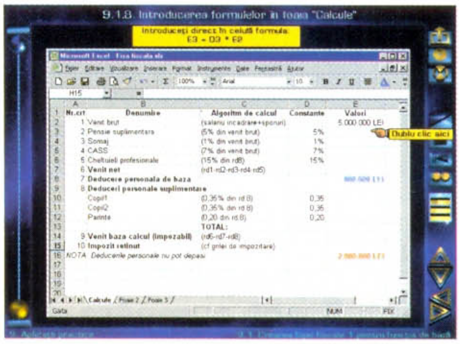
Producător:
SouthPeak Interactive
Ofertant:
UbiSoft România
Tel: 01-2316769
Fax: 01-2316766

Fundamente Excel 2000

Un excelent CD multimedia dedicat învățării Excel

După realizarea unui inspirat curs multimedia interactiv „Windows 98", cei de la **ISA** au fost se pare încurajați de succesul acestuia și au continuat linia de cursuri multimedia cu un altul, pe numele său *„Fundamente Excel 2000"*. Intenția declarată a producătorului este de a trata noțiunile de bază ale aplicației Excel 2000, într-un mod foarte simplu, prin prezentări audio-video, ferestre interactive și pagini animate, toate acestea dovedindu-și utilitatea pentru cei care vor să învețe această aplicație într-un timp foarte scurt.

De la bun început aș dori să punctez un aspect. Dat fiind că mulți începători în ale calculatoarelor, din care o bună parte și-au cumpărat sisteme la mâna a doua, nu posedă configurații foarte puternice, cred că este de folos să menționez cerințele hardware și software minime necesare pentru utilizarea cursului multimedia *Fundamente Excel 2000*. Procesorul poate fi chiar un 486 (deși este de preferat un Pentium), dimensiunea memoriei de 16 MB, o placă grafică 2D obișnuită va fi suficientă, în timp ce sistemul de operare necesar este Windows 95/98 sau Windows NT. Cât despre placa de sunet, aici vine partea oarecum haioasă, dar și utilă celor dotați cu sisteme modeste, în ceea ce privește acest curs multimedia, care poate să nu mai fie multimedia, ci doar vizual. Pentru că, dacă nu aveți o placă de sunet instalată în calculator, tex-



tul sincronizat cu partea video afișat în partea de jos a ecranului suplinește informația audio, astfel că prezentarea este la fel de accesibilă atât celor cu, cât și celor fără placă de sunet.

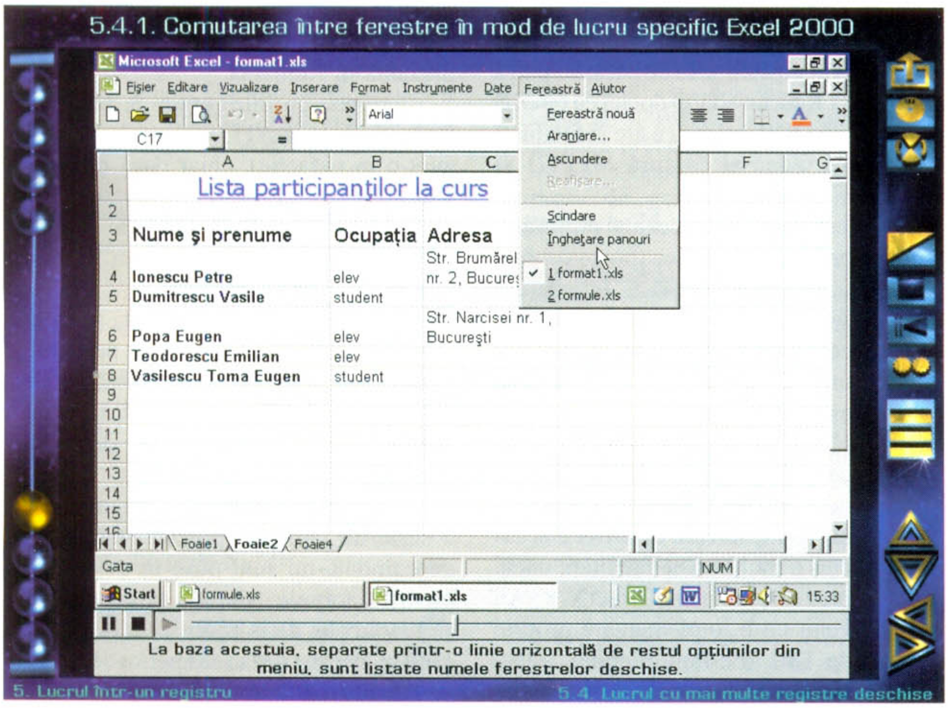
Deci, modul de prezentare a informației în cadrul acestui curs este în primul rînd vizual și auditiv, dar, în cazul în care doriți o prospecție mai în adâncime a Excel 2000, veți putea accesa descrieri detaliate ale elementelor acestui program, printr-un clic de mouse pe imaginile acestor elemente sau pe butoanele disponibile în cadrul unei pagini de curs.

Cursul *Fundamente Excel 2000* este alcătuit din trei mari secțiuni. Prima dintre acestea cuprinde prezentări audio-video, cu texte sincronizate, pagini animate însoțite de explicații audio și ferestre interactive cu descrieri detaliate. Pentru fiecare lecție există exerciții tip grilă și simulări, destinate a recapitula noțiunile prezentate în curs și a ajuta la mai buna fixare cunoștințelor, prin mesaje imediate indicînd corectitudinea răspunsurilor, și prin posibilitatea aflării răspunsului corect printr-o simplă apăsare de buton. Utilitatea simulărilor este evidentă, acestea imitînd mediul de lucru Excel și oferind utilizatorilor posibilitatea de a efectua configurări și operații complexe fără ca posibilele greșeli să se reflecte asupra setărilor aplicației sau ale sistemului de operare.

A doua parte a CD-ului *Fundamente Excel 2000* cuprinde un manual complet Microsoft Excel 2000 în format PDF, pentru versiunea în engleză a acestui software. A treia și ultima secțiune a *Fundamente Excel 2000* este alcătuită dintr-o serie de teme prezentate sub forma unor teste grilă și simulări, cu limită de timp. Scorul obținut după rezolvarea acestor teme poate fi trimis către producătorul **ISA**, împreună cu un talon de înregistrare – dacă scorul obținut indică o rezolvare corectă a cel puțin 80% din teme, vi se va elibera o diplomă de absolvire.

Cu o interfață simplă, intuitivă și ușor de utilizat, cu o reușită acoperire a noțiunilor de bază, la aceasta contribuind peste 160 de filme, 150 de exerciții și 28 de teme, precum și două aplicații practice, CD-ul conținînd cursul multimedia interactiv *Fundamente Excel 2000* este o realizare de ținută și utilitate deosebite, la meritele căreia adaug faptul deloc lipsit de importanță că este aproape în totalitate concepută în limba română.

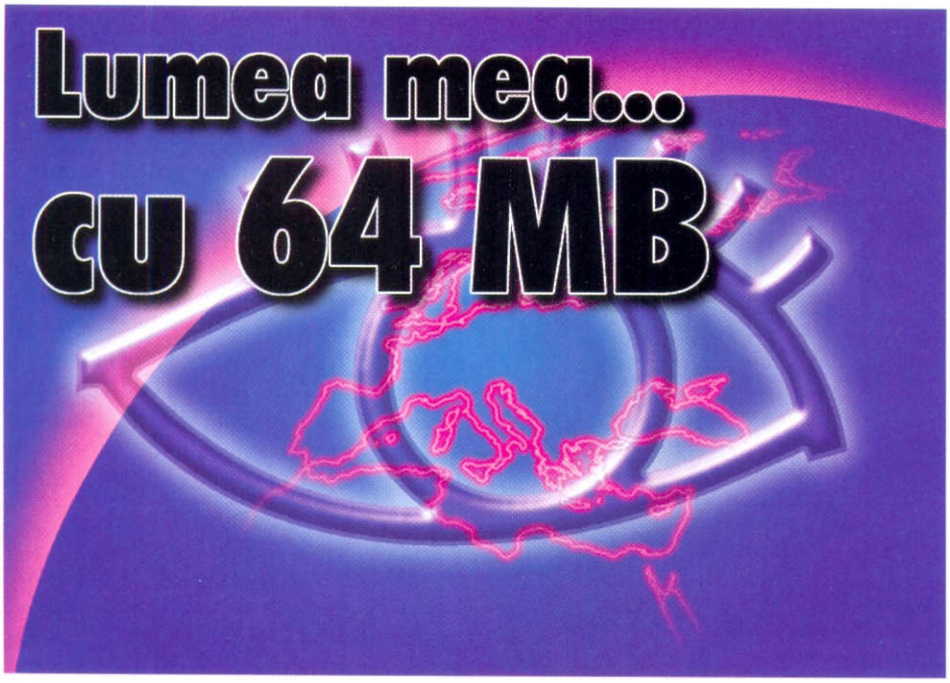
Marius Ghinea



Cuprinsul Fundamente Excel 2000

1. Prezentare generală
2. Instalarea Excel 2000
3. Mediul de lucru Excel 2000
4. Lucrul într-o foaie de calcul
5. Lucrul într-un registru
6. Bare de instrumente
7. Formatarea foii de calcul
8. Tipărirea în Excel 2000
9. Aplicații

Producător:
ISA
Ofertant:
ISA
Tel: 01-3356099
Fax: 01-3369056
Internet: www.isa.ro



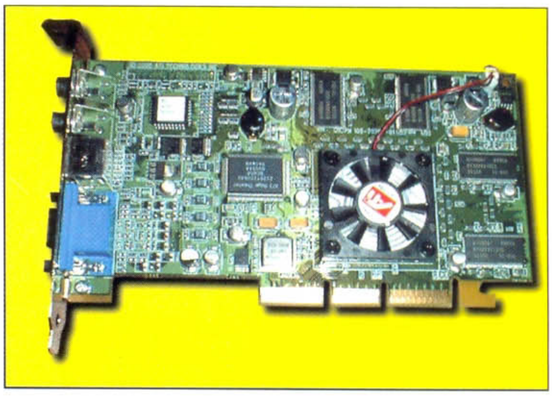
Până la apariția pe piața românească a plăcilor grafice cu GeForce2 Ultra, GTS rămâne cel mai rapid accelerator NVIDIA pe care banii îl pot cumpăra. Pe de altă parte ATI vine și ea puternic din urmă promițând un meci (al performanței) de zile mari.

Mai întâi se cuvine să facem o prezentare generală a plăcii Hercules 3D Prophet II GTS 64 MB, prima din România dotată cu 64 MB RAM și totodată cu cip NVIDIA GeForce2 GTS.

Layout-ul său, cum era de așteptat, se aseamănă aproape izbitor cu cel al versiunii cu 32 MB, fiind întâlnite și aici aceleași radiatoare amplasate pe memorii (în cazul de față câte unul mai mare pentru fiecare două module) sau același PCB cu tentă albăstrui verzuie.

Producătorul a ales o soluție interesantă pentru integrarea conectorului de TV-Out, prin plasarea sa împreună cu cele câteva circuite necesare pe un mic doughter-board (nu este pentru prima oară când este adoptată o asemenea structură). Din punctul de vedere al fabricantului, aceasta aduce un mare avantaj, pentru că o placă simplă poate fi transformată într-una cu TV-Out prin adăugarea unui simplu modul, astfel nemaifiind nevoie de linii separate la producție. Și pentru că tot am amintit de conectori, să spunem că, în afară de cel VGA obișnuit, este prezent și unul DVI, pentru monitoare TFT digitale.

Dotarea cu software este cea devenită deja standard la plăcile Guillemot: nelipsitul player Power DVD, câteva jocuri demo și bineînțeles driverele, care în cazul de față sunt o versiune personalizată a lui Detonator 5.16.



ATI Radeon

Am avut posibilitatea de a testa o placă grafica ATI Radeon VIVO dotată cu 64 MB de memorie DDR, placă ce are și facilități de captura video și captură MPEG1 și MPEG2

Deși este unul dintre cei mai profitabili producători de plăci grafice (poate cel mai profitabil), totuși niciodată în ultimii ani ATI nu a dat tonul pe piața pe care concurează. Întotdeauna s-a ivit un 3dfx sau un NVIDIA care să se așeze în frunte și să dicteze mersul pieței. De această dată compania canadiană speră să dea lovitura cu noul său GPU (Graphic Processing Unit) în care de altfel a și inclus o mulțime de facilități, unele prezente abia în DirectX 8. Au venit cu o implementare proprie de T&L (de fapt clipping, transform and lighting), cu EMBMP (Enviroment Mapped Bump Mapping).

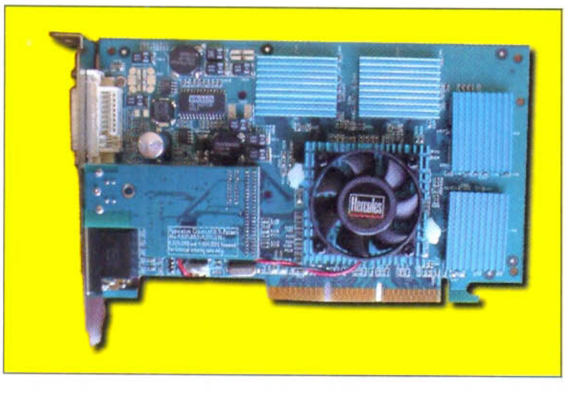
Cu Radeon producătorul a reușit să provoace un miniscandal printre proaspăt cumpărătorii acestor plăci grafice.

Deși în toate prezentările (publicitare sau nu), versiunile cu 64 MB DDR figurează ca având atât frecvența core cât și cea a memoriei la 183 MHz, au existat suficienți reclamanți care semnalau că noul lor ATI nu funcționează decât la 166MHz (atât memoria cât și GPU-ul). Situția a fost în cele din urmă lămurită, prin câteva precizări care arătau că tactarea mai rapidă a fost implementată pe variantele retail, la care ATI și-a făcut publicitate. Versiunile OEM în schimb, beneficiază de o memorie ceva mai lentă, având și frecvența core redusă.

Placa testată în redacție a fost o variantă OEM, având așadar vitezele implicite la 166MHz.

La final

Ca o remarcă generală, nu putem să nu evidențiem faptul că 3D Prophet II-ul a avut o comportare mai bună cu driverele sale originale, chiar dacă acestea sunt mai vechi decât Detonator 5.33. Totuși, chiar și așa, distanța față de Winfast GF2 rămâne tot



mică. Privind însă rezultatele în ansamblu aceasta este cea mai rapidă placă grafică prezentă în România.

Așteptat cu înfrigurare de către unii, Radeon-ul de la ATI (varianta pe care am avut-o în redacție), chiar dacă nu se dovedește cel mai rapid accelerator la ora actuală, reușește să se comporte cel puțin onorabil. Nu trebuie să uităm că placa testată a fost una versiunea OEM; cei 10% megahertzi în plus la frecvența core și a memoriei pe care retail-ul îi are probabil ar fi anulat cu totul diferențele față de Hercules-ul cu 64 MB pentru că aproximativ aceasta este distanța între cele două plăci testate.

De asemenea trebuie să ne amintim că o serie de facilități prezente în Radeon deocamdată nu sunt puse în evidență de jocurile actuale, situația fiind oarecum similară celei de la apariția GeForce-ului, când în jocurile de la acea perioadă, aceasta nu aducea foarte mult în plus.



Multă lume întreabă de upgrade-uri, dar, din păcate eu nu pot să vă dau prețuri pentru componentele pe care le aveți, pentru că fiecare firmă răscumpără componetele vechi la diferite prețuri. Deci, dacă aveți o placă grafică dotată cu 2 MB, eu nu pot să vă dau un preț pentru ea, pentru că o firmă poate să o răscumpere la 100 USD sau la 5 USD. Prețurile pe care eu le dau aici sunt prețuri medii, și numai la produse noi, la cele second-hand nu există o piața care să aibă prețuri fixe.

Draghicescu Andrei

„Am nevoie de sfatul vostru pentru a alege o placă video dintre: Riva TNT2 NVIDIA GeForce256 cu 32 MB SDRAM și un Matrox Millenium G400 DualHead 32 MB SDRAM."

În primul rând placa Riva TNT2 NVIDIA GeForce256 nu există. NVIDIA produce plăci Riva TNT2 și GeForce 256, care sunt diferite. TNT2 este o generație mai veche pe când GeForce este una din noile generații de plăci grafice cu accelerare 3D. Placa Matrox Millenium G400, cu toate că încorporează și funcții de accelerare 3D, ea a fost făcută în special pentru aplicații desktop. GeForce256, în schimb, este o placă care are un suport foarte bine făcut pentru jocuri, și cu o astfel de placă, mai mult ca sigur că nu vei avea probleme la nici un joc.

Vlad Muscurel

„Vroiam să vă întreb dacă calculatorul meu, Pentium III cu 64 MB RAM și o placă video cu 8 mb RAM este bun pentru a juca cele mai noi jocuri: F1 2000, Diablo 2"

În principiu, ar trebui să meargă. Desigur placa cu 8 MB de memorie pe care o ai nu este una foarte performantă, un upgrade poate ar fi o soluție. Dacă procesorul tau este peste 500MHz, s-ar putea să suplinească eventualele probleme de viteză legate de placa grafică. Memoria sistemului tău ar trebui de asemenea să fie peste 64 MB.

Andy Postelnicu

„Ce este coppermine-ul? Cumva un Pentium III mai deștept? Un prieten de-al meu are Pentium III la 500 MHz. Al lui este coppermine?"

Pentium III este făcut de cei de la Intel în doua variante. Prima variantă apărută a purtat numele de cod „Katmai", și acesta era realizat cu aceeași tehnologie cu care au fost realizate și procesoarele Pentium II adică dimensiunea distanței minime dintre componentele procesorului era de 0.25 microni. Mai apoi, cei de la Intel au realizat că pot reduce această dinstanță minimă, la 0.18 microni, aducând un spor de performanță noului procesor realizat. Procesoarele Pentium III realizate astfel poartă numele de cod „Coppermine". Pentium III „Katmai" este disponibil la frecvențele de 450, 500, 550 și 600 MHz, pe când varianta „Coppermine" este disponibilă doar de la frecvențe de 500MHz în sus. O metodă de a vedea dacă procesorul prietenului tau este versiunea „Coppermine" este să rulezi un program de genul SiSoft Sandra sau Wcpuid, care îți vor spune acest lucru.

Danny Alexandru

„Merită achiziționat un AMD Duron la 600Mhz deocamdată, dat fiind că abia a apărut?"

Performanțele procesorului nu sunt afectate de acest lucru, doar prețul s-ar putea să scadă în urmatoarele luni. Dar chiar și așa, procesoarele AMD Duron sunt destinate în special celor care nu au foarte mulți bani, dar care totuși vor performanțe bune, și din acest motiv prețul nu este foarte mare. Problema la acest procesor sunt plăcile de bază care pot suporta Duron - ele sunt foarte scumpe, încă, și nici nu se prea găsesc. Odată cu apariția mai multor modele de plăci bază care să suporte Duron, prețurile lor vor scădea până vor ajunge în cele din urmă și ele competitive.

„Este vreo diferență între un Duron la 600Mhz și un PIII la aceași frecventa? Dacă da, cam care ar fi aceasta."

Bineînțeles că există o diferență, altfel trebuiau să fie unul și același procesor. Se pare că totuși Intel Pentium III este totuși ceva mai bun decât un Duron la aceeași frecvență, dar aici prețul este un factor foarte important. Pentru același preț ca al unui Intel Pentium III mai mult ca sigur că îți poți găsi un procesor AMD Duron care funcționează la o frecvența superioară de ceas, care are și performanțe mai bune.

„Diferența de preț dintre un calculator cu o anumită configurație cu procesor Duron 600Mhz și același calculator dar cu procesor K6/2 la 500Mhz?"

Un procesor K6-2 inclusiv cu placă de bază are un preț care se învârte în jurul sumei de 100-120 USD, iar un procesor AMD Duron cu tot cu placă de bază poate fi cumpărat la prețul de aproximativ 210-230 USD.

„Ce placa video îmi recomandați: S3 Savage4 3D la 16mb sau NVIDIA Riva TNT2 M64 la 16 MB?"

Cu toate că plăcile S3 Savage4 arată mai bine pe hârtie, în specificații, o placa TNT2 este alegerea pentru care majoritatea celor care vor ceva mai multă performanță, optează.

Iulian Burcescu

„In prezent am un K6 II 380, MB Soyo 5EHM, 64 MB, Video Voodoo Banshee Gigabyte 16 MB. În limita a circa 200$ aș dori un upgrade la un Duron 600 cu motherboard Gigabyte sau Athlon 550 cu MB Epox. Sau alceva ieftin și bun. Care din cele 2 variante este mai avantajoasă atât prin prisma performanței cât și prin cea a viitorului (la un viitor upgrade nu aș vrea să mai schimb placa de bază)?"

Pe viitor cei doi mari producători Intel și AMD vor trece înapoi la formatul de socket, pentru că în final au realizat că nu are rost să producă procesoare pe slot, acestea fiind mai scumpe cu câțiva dolari, neavând defapt nici un avantaj în fața celor cu socket. Dacă vrei ca în continuare să poți sa îți mai faci upgrade-uri la procesor, bineînțeles trebuie să optezi pentru o platforma Socket A. Dacă te gândești numai la momentul actual, o placă de bază împreună cu un procesor Athlon se poate achiziționa cu doar aproximativ 150USD, pe când un Duron este ceva mai scump. Dacă totuși optezi pentru un procesor Athlon recomandarea noastră este să gasești o placă de baza Tekram.

„Există sau vor exista adaptoare pentru Slot A și Socket A ca la Intel?"

În acest moment nu exista nici un adaptor care să facă această conversie, și nimeni nu a anunțat încă așa ceva, din cauza diferențelor de voltaj, și a modului de adresare a procesorului..

„Şoareci”... de laborator



Deşi este un periferic neînsemnat, mouse-ul a devenit de mult timp un accesoriu indispensabil. Iată doi posibili candidaţi la „frecat” mouse-pad-ul de pe biroul dumneavoastră.

Agiler Scroll Wheel Mouse

Agiler este un mouse din familia scroll wheel care satisface cele mai exigente cerinţe ale unui utilizator pretenţios. Chiar dacă este vorba despre un mouse care se situează în familia mouse-ilor de tipul low-price acest lucru nu înseamnă că Agiler nu este un model performant şi fiabil, dimpotrivă. Creat şi pentru navigarea pe Internet, este echipat cu scroll care are şi funcţie de „enter”. Această funcţie îmbunătăţeşte considerabil viteza de lucru pe Internet, dar mai ales lucrul cu programele de editare text, baze de date şi proiectare.

Uşor de instalat din punct de vedere soft, având drivere pentru Windows 98/NT şi hardware, bazat pe conector PS/2 (dar există şi variante pe serial şi USB), mouse-ul Agiler Scroll Wheel are o gamă de utilizare foarte largă, fapt pentru care nu pot decât să vi-l recomand, atât datorită performanţelor sale şi a uşurării considerabile a muncii, cât şi datorită preţului său destul de scăzut...

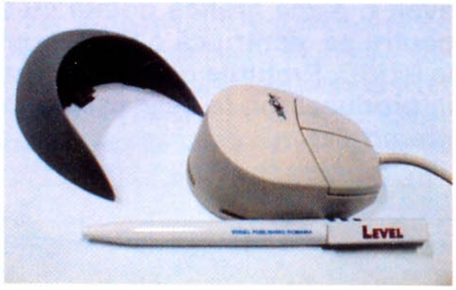
Oricum, era mouse-ilor fără scroll wheel este pe cale să apună, astfel că Agiler Scroll Wheel Mouse poate fi considerat ca o variantă a modernizării, pe care, mai devreme sau mai târziu, tot va trebui să o adoptăm.

Şi... de ce nu am face-o acum?

Agiler 4320

Tot din familia Agiler face parte şi Agiler model 4320 care este un mouse clasic bazat pe conector PS/2. Acest tip de mouse este compus din două părţi. Una dintre acestea este demontabilă făcând astfel ca Agiler 4320 să poată fi micşorat, însă este foarte greu de lucrat cu el sub această formă. Probabil că mîinile mici şi fine ale reprezentantelor sexului slab vor fi încântate de varianta micşorată a acestui mouse.

Pentru a ne familiariza cât mai bine cu acest mouse avem la dispoziţie un manual. Acesta este tradus în 7 limbi şi foarte bine explicat, iar instalarea se face de pe o dischetă pe care se află programul de instalare pentru DOS şi Windows. De menţionat este faptul că în DOS avem opţiunea de a putea selecta 6 limbi în care să apară display-ul de instalare. Bineînţeles că lucrurile se simplifică în Windows, datorită unui program de instalare care este foarte uşor de utilizat.



Modelul 4320 din gama Agiler este compatibil cu calculatoarele 386/486 şi bineînţeles cu toate variantele Pentium. Oricum, cred că veţi avea o surpriză plăcută atunci când veţi utiliza acest mouse. Pe lângă faptul că este extrem de manevrabil, acest mouse este foarte confortabil la utilizarea îndelungată. Sunt convins că cei care vor opta pentru Agiler modelul 4320 nu vor fi dezamăgiţi de performanţele „fizice” ale acestuia.





talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov.

☐ *DA,* doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

plătești 9 reviste și primești 12!

☐ 6 luni, la prețul de 180.000 lei
☐ 1 an, la prețul de 360.000 lei

începând cu luna: ____________

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....
Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL

11/00

Tombola LEVEL Guild Film România



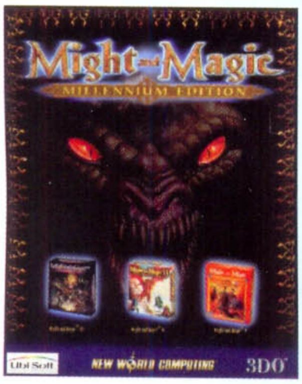
Aveți posibilitatea să câștigați un tricou "Snatch" (un film cu Brad Pitt în rolul principal, ce va fi lansat în România în luna noiembrie).

Tombola LEVEL Guild Film România

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

11/2000

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL și Ubi Soft

"Might and Magic Millenium Edition" conține versiunile V, VI și VII ale jocului. Vi le oferim ca premiu în acest număr al revistei.

1 În ce număr al revistei a apărut review la Might and Magic VIII?

a) decembrie 1999 b) mai 2000 c) august 2000

Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 [b]

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Service Autorizat

M-am bucurat foarte mult, când, luna aceasta am găsit scrisori și mail-uri scrise pe adresa noastră, în care am găsit și întrebări cu probleme reale. Nu vreau să înțelegeți că eu mă bucur când voi aveți probleme, ba dimpotrivă. Până acum am răspuns la multe mail-uri direct, dar la scrisori, și la mail-urile care au fost mai interesante voi răspunde în cele ce urmează, și sper ca măcar o mică parte din problemele voastre să se rezolve. Vreau să vă reamintesc despre forumul LEVEL, care poate fi accesat la adresa <u>www.level.ro</u>, unde veți găsi o rubrică intitulată „Software/Hardware" care vă așteaptă. De asemenea, dacă vă este mai comod, sau aveți posibilitatea, puteți să îmi scrieți pe adresa <u>service_autorizat@level.ro.</u>

toshy



Procesoare și carcase

(Gheorghe Cornel Marius, București)

„Vă rog să-mi spuneți care procesor din gama AMD are performanțe egale sau cel puțin asemănătoare (în proporție de 90-95%) procesorului Intel Pentium 133MHz. Ce Slot sau Socket ar trebui să folosesc pentru acest procesor?"

Hmm... procesoare sub 500 MHz nu prea se mai fabrică. AMD a făcut K5PR133 (demult de tot) care se poate compara cu un Pentium care funcționează la 133 MHz (chiar PR înseamnă Pentium Rating), sau, dacă vrei cu 5% în plus, probabil că K5PR166.

Dacă o luăm altfel, cu 90-95% mai „puternic" decât Pentium 133, un K6 la 300 MHz ar trebui să își facă treaba. Cu 95% mai slab... poate doar un 286, dacă mai ai noroc să găsești așa ceva. Procesoarele K5 și K6 funcționează pe Socket 7 sau Socket Super 7.

„Formatul AT pentru carcasă înseamnă că aceasta este din aceea pe care se poate pune monitorul? Dacă da, vă rog să-mi spuneți câte lăcașuri are de 5,25" și câte de 3,5" și pentru ce exact sunt acestea. Dacă nu, vă rog să îmi spuneți ce format este carcasa pe care se poate pune monitorul."

Standardul AT și cel ATX nu sunt forme constructive ale carcasei. Ele se referă doar la tipul sursei de alimentare cu care carcasa este dotată și la dimensiunile din interior unde se poate monta placa de bază.

O carcasă se poate prezenta în mai multe forme constructive, dintre care cele mai importante sunt: slimline desktop, desktop, mini-tower, midi-tower și full-tower. Ce te interesează pe tine este o carcasa slimline desktop sau desktop – acestea sunt carcasele pe care se poate pune fără probleme un monitor.

Carcasele gen tower (cele mai frecvente), sunt cele care stau lângă monitor, în poziție verticală.

De asemenea, bay-urile pentru device-uri externe sunt în număr diferit de la carcasă la carcasă.

Cele de 5,25" sunt folosite pentru conectarea unor periferice gen CD-ROM sau DVD, iar cele de 3,5" sunt pentru conectarea celor de genul unităților de floppy. De obicei, în interiorul carcasei mai există și lăcașuri pentru conectarea harddisk-urilor.

Cum se fac jocurile?

(Zander Ovidiu Andrei, București)

„Mi-ar plăcea să găsesc într-un număr viitor al revistei o rubrică de trei-patru pagini numită »Cum puteți crea un joculeț simplu«, în care să îmi spuneți și mie cam ce programe se folosesc pentru acest lucru."

Dragă Ovidiu, mă bucur că există lume interesată nu numai de jocuri în sine, ci și de cum sunt create acestea. Crearea unui joc este destul de complicată. Poate pe viitor vom avea și o rubrică asemănătoare, în care vom explica în linii mari cum se face si un joc, dar până atunci, recomandarea mea este să te apuci serios de programare, pentru că fără o bază solidă în acest domeniu, nu vei reuși să creezi un joc care să aibă succes.

Blocări ale sistemului

(Frigioiu Ciprian, Galați, și mulți alții)

„Care procesor este mai tare: Intel Pentium sau cele AMD? Care placă grafică este mai bună: GeForce sau Voodoo5?"

Te rog să urmărești rubricile de Hardware care au apărut și vor apărea în cadrul revistei noastre, pentru că acolo noi încercăm să vă oferim informații despre aceasta, bineînțeles punând accentul pe comportarea lor în jocuri.

Sistem încăpățânat

(Dobre Vlad, București)

„Am și eu o problemă la PC. Când deschid calculatorul și vreau să mă joc ceva, mi se blochează la intrarea în joc. Trebuie reinstalat Windows-ul?"

Nu ești singurul care are astfel de probleme. Într-un calculator se pot întâmpla o mulțime de lucruri care să ducă la proasta sa funcționare. Procedura de rezolvare a acestui tip de probleme este următoarea: se verifică dacă exista cumva întreruperi prost alocate la componentele sistemului și dacă acestea generează conflicte (în Control Panel - System), dacă sunt driverele instalate corespunzător și, eventual, se instalează ultimele versiuni. Dacă problema nu s-a rezolvat, atunci se reinstalează sistemul de operare. Ca o ultimă soluție poți să te duci cu încredere la firma de unde ai cumpărat sistemul și rogi să verifice dacă una din componente are probleme.

Testele de plăci grafice

(Chirilă Vlad, Vlad.CHIRILA@Mobil-Rom.com)

„Cum se pot rula în Unreal Tournament testele acelea minunate care-ți raportează numărul de frame/s?"

Testul de Unreal Tournament se face cu ajutorul unui demo înregistrat în cadrul redacției. Din păcate, Unreal Tournament nu are inclus (cum are Quake3 Arena) nici un demo pentru ca fiecare să își testeze singur performanțele sistemului. Pe un CD viitor vom pune toate demo-urile și programele necesare testării plăcii grafice sau a altor componente.

Identitate pe Internet

(Miță Andrei, m_andrei_23@hotmail.com)

„Vreau să vă rog să mă ajutați într-o problemă. Aceasta este că nu știu cum să-mi aflu IP-ul."

În primul rând trebuia să ne spui cum te conectezi la Internet. Dacă te conectezi prin modem, atunci este foarte probabil ca IP-ul tău să fi fost alocat dinamic, deci de fiecare dată când te conectezi, un alt IP îți este acordat. Cea mai simplă metodă de a-ți afla IP-ul este să pornești programul „winipcfg" (din taskbar/run), program care îți va spune care este IP-ul și îți va oferi și multe alte informații interesante despre rețea.

Dacă ești legat la o rețea LAN, atunci ar trebui să îl întrebi pe administratorul acestei rețele care este IP-ul tău, asta sigur te va scuti de o mulțime de bătăi de cap.

Probleme de programator

(Petre sau Marius, zis și Codiță)

„Poate că cineva din redacție are headere pentru Borland C++ sau nu are ce face și convertește headerele de MSVC++."

Dragă Codiță, îmi pare foarte rău că nu te pot ajuta cu prea mult. Nimeni din redacția revistei LEVEL nu prea are timp de așa ceva, și chiar dacă ar avea nu cred ca ar face asta. Am vorbit și cu colegii mei de la departamentul de software de la CHIP și ei mi-au răspuns că nici ei nu se ocupă sau au așa ceva. Pentru a reuși să ajungi să faci un player de MP3-uri de la zero ar trebui întâi să cauți informații despre algoritmul de codare și să încerci de acolo să îți faci propriul decoder.


GLÓRIA
VTCD
DVD
82
84
88
92
2000
MC
Let's save their spirt!
... through MC, CD, DVD
made by VIDEOTON!
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
DVD ROM
DVD VIDEO
Radnóti Miklós
(1909-1944)
Mastered and manufactured by /// VTCD
2000>
+10
1988
IFPI L201
Compact technology
Compact disc
Compact service
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu Internet: www.vtcd.hu
Tel.: +36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
V T C D

Un nou capitol din ciclul

„Şarpele şi scrisorile"



Dragii Snake-ului,

Au trecut peste doi ani de când am început să scriu în această minunată revistă. Din acel moment, parcă viaţa mea a fost mai frumoasă şi acest lucru se datorează într-o foarte mare măsură vouă, adică celor care au cumpărat revista şi au apreciat munca mea. Bineînţeles, nu sunt perfect şi stilul meu nu a mulţumit întotdeauna pe toată lumea, de aici rezultând o serie de critici care m-au ajutat foarte mult să îmi dau seama unde am greşit şi să mă perfecţionez. Tocmai de aceea ţin să mulţumesc din suflet celor care m-au criticat şi sper că şi de acum încolo vor face acest lucru, mai ales în ceea ce priveşte revista, pentru că doar aşa LEVEL-ul se va menţine în top-ul celor mai bune reviste de jocuri, acolo unde îi este locul.

Iată că a sosit vremea când drumurile noastre se despart şi asta pentru că, din păcate, în viaţă nu putem face doar ceea ce ne place. Din fericire, nimeni nu este indispensabil şi oricine poate fi înlocuit, aşa că nu trebuie să vă faceţi griji pentru că sunt convins că prietenii şi colegii mei: Dr. Pepper, Mike, K'shu, Claude şi Mitza se vor descurca de minune şi fără subsemnatul şi vor face tot posibilul să realizeze numere de revistă din ce în ce mai bune.

Acestea fiind spuse nu îmi rămâne decât să vă răspund pentru ultima oară la scrisori şi să spun ca nu cumva să uitaţi să Jump to the next Level!

Bogdan Drăgan

Dragă redacţie,

Este pentru a şasea oară când vă scriu dar sunt foarte supărat pe voi. **[Îmi pare bine că eşti perseverent, însă mă întristează faptul că te-am supărat.]** De ce? Acum câteva săptămâni a fost ziua celui mai bun prieten al meu, Sebastian. **[La Mulţi Ani din partea echipei LEVEL!]** El are un Celeron 300 cu 32 MB RAM. **[Să îl stăpânească sănătos.]** La un moment dat m-a lăsat şi pe mine la calculator şi eu foarte fericit mă tot gândeam ce să joc, când văd un CD cu Sims. **[Bună alegere. Şi eu am jucat The Sims şi mi-a plăcut foarte mult]**. De când am citit articolul din revista voastră mi-am dorit să îl joc. Încep să joc, creez familia, dărâm casa unuia ca să o construiesc pe a mea etc. **[Cum? Ce ai făcut? Ai dărâmat casa! Păi... de ce?]** Eu mă gândeam că tot ce fac poate fi dat înapoi. **[Vai, dar rău te-ai mai înşelat!]** Însă la un moment dat vine Seba şi mă întreabă cum merge jocul. Eu îi spun: Bine, am creat o familie, ţi-am dărâmat o casă dar nu îţi fă griji că dau revert când termin. **[Îmi închipui ce faţă a făcut.]** Când a auzit... Doamne ce rău a făcut. **[Bine că nu te-a bătut. Sper că v-aţi împăcat.]** Acum înţelegeţi de ce sunt supărat pe voi? De ce nu aţi scris acolo, în articol, într-un colţişor de pagină că jocul nu are revert? **[Probabil că cel care a scris articolul a uitat şi oricum nu mi se pare foarte semnificativ acest lucru.]**

Despre revistă nu am nimic de rău de spus. **[Asta e bine!]** Toate bune şi frumoase. Acum la final, chiar credeţi că poate fi cineva supărat pe voi? **[Sincer? Orice este posibil!]**

GAS din Bucureşti

Salut şi La Mulţi Ani

pentru cei trei ani de la lansarea LEVEL! **[Mulţumim frumos!]**

Numărul din octombrie a fost destul de frumos. **[Mă bucur că ţi-a plăcut. Ne-am străduit foarte mult.]** Imediat mi-au captat atenţia Wacky Races, UEFA 99-2000 şi 2001, Red Alert, Sydney 2000, dar mai ales Grand Prix 3, pentru că sunt unul dintre fericiţii posesori ai acestui joc. **[GP3? Într-adevăr un joc de excepţie!]** Mulţumesc pentru cartea de vizită a team-ului Ferrari, care este foarte mişto. **[Iată un cititor care apreciază aceste cărţi de vizită. Să ştii că şi mie mi s-a părut a fi o idee foarte bună şi tocmai de aceea am pus-o în aplicare.]** Vă felicit pentru noul look al revistei. Cred că rubrica LEVEL Preview este folositoare şi vă rog să o păstraţi şi în numerele viitoare. **[Bineînţeles că o vom păstra. Oricum, nu aveam de gând să o scoatem din revistă.]** Vă înţeleg în legătură cu jocul full şi ştiu cât de mult munciţi pentru obţinerea licenţelor şi sunt mulţumit cu orice joc complet care apare pe CD. **[Este limpede că eşti un tip destupat care înţelege cât de cât acest mecanism destul de complicat al licenţelor, al banilor etc.]** Trebuie să închei acum scrisoarea pentru că mă grăbesc să joc Mobility. **[Distracţie plăcută!]**

Zander Ovidiu-Andrei aka MK4 din Bucureşti

Salut LEVEL, Yo Snake!

[Yo ma' man!]

Sar peste partea cu „sunt un mare fan al vostru, sunteţi cei mai tari, cei mai deştepţi, vreau să mă căsătoresc cu Snake" pentru că oricum nu mă băgaţi la scrisoarea lunii. **[Nu are nici o legătură acest tip de început cu „scrisoarea lunii". Probabil că dacă te-ai forţa şi ai trimite o scrisoare interesantă cu siguranţă că aceasta va ajunge la scrisoarea lunii.]**

Snake, ai spus că vrei nemulţumiri **[corect]**, rău ai făcut pentru că m-am pus pe scris **[Hmm... ar trebui să mă sperii!?!]**. Ce-i cu review-ul acela din septembrie? **[Care din ele?]** A uitat Claude să scrie continuarea? **[Ai uitat tu să scrii la care review te referi!]** Nu este nici măcar rezumatul unui început de Review. Jocul apare de câteva săptămâni, iar Claude nu îl termină decât pe Easy? **[Îmi pare rău că mă repet, dar la ce articol te referi?]** Unde sunt comentariile despre skill-uri, armuri, item-uri, poison attack, etc? Eşti surprins că l-ai învins uşor pe Diablo? **[Aha...deci este vorba despre articolul de Diablo II!]**

Luptă-te pe Hell, învinge-l și Jump to the next Level! **[Am să îi transmit lui Claude nemulțumirile tale. Oricum faptul este consumat, nu?]** În rest sunteți COOL în frunte cu Șarpele îmblânzit și total nemilos! **[Ăla sunt eu!]**

Zorilă Bogdan aka BOBOX din Brașov

Salutare!

Nu v-am mai scris de mult. **[Vai ce rușine! Și de ce, mă rog, nu ne-ai mai scris?]** În primul rând, pentru că nu am avut timp **[Aha... aceeași veche problemă cu timpul!]** și în al doilea rând pentru că nu am primit nici un răspuns. **[Asta e rău, însă iată că de data aceasta nu te-am mai sărit și ți-am răspuns la scrisoare.]** Deși scrisoarea a fost destul de lungă, nu m-am văzut nici la „ne-au mai scris" **[Imposibil... Înseamnă că scrisoarea ta nu a ajuns la noi la redacție pentru că noi citim cu atenție toate scrisorile pe care le primim, iar cele la care nu le răspundem le trecem TOATE la „ne-au mai scris"]**. Probabil că nu a meritat efortul... **[Nu fi supărat! Oricum, dacă este vina noastră, noi ne cerem scuze!]**

Îmi exprim entuziasmul față de Deus Ex. Seamănă destul de mult cu System Shock, un joc pe care eu îl ador și la care aș vrea să vă trimit o recenzie luuuungă. **[Și ce mai aștepți?]** Sau să renunț, poate nu aveți timp să o citiți? **[Nu fi rău! Acum chiar te rog să trimiți acea recenzie!]** Am terminat Soldier of Fortune, relativ repede fiind presat de faptul că era un CD împrumutat. Impresia? În general, bună. **[Da, așa este! Soldier of Fortune este un joc bun.]**

Vă sugerez și un alt fel de poștă care să cuprindă oferte de componente de la cititori, poate facem un schimb, ceva. Personal, m-ar interesa un upgrade la placa mea grafică Riva TNT 16 MB. **[Ideea nu este foarte rea. Poate vom ține cont de ea în viitor.]**

Să auzim numai de bine! **[să auzim...]**

Andy Grădinaru din București

'Nă seara dragi tovarăși și prieteni!

[Bună, domnul meu!]

Sper că aveți un grafolog bun la îndemână **[Este! Gabiii...]** deoarece acestea sunt primele cuvinte pe care le-am scris de când s-a terminat școala. **[Hmm... și părinții tăi știu ce copil leneș au?]** Vă scriu această scrisoare din mai multe motive. **[Unul ar fi...]** Numărul din iulie mi-a plăcut pur și simplu pentru că era vorba de un număr din LEVEL dar și pentru îmbunătățirile aduse aspectului revistei. **[Mă bucur că ai observat aceste îmbunătățiri pe care le-am adus revistei.]** În schimb, am trăit o senzație grozavă văzând numărul din august: bravos! Joc full pe CD la același preț, poze cu redactorii, dacă era și un poster aveam... cenzurat. **[Asta e! ne străduim și noi să mulțumim pe toată lumea!]**

Nu pot să suport gamerițele. **[Aha... suntem misogin cumva? Dacă da, să știi că nu e bine! Peste câțiva ani vei afla și de ce!]** Chiar sunt fetele atât de emancipate încât preferă să joace Quake decât să se joace cu o păpușă Barbie or something! **[Să știi că sunt... emancipate! Eu zic să nu le subestimezi, pentru că s-ar putea să ai o surpriză... neplăcută!]** Cum adică o puștoaică de 13 ani are pretenții că mă bate la Quake 2? **[Nu este imposibil!]** Get real! L-am terminat de două ori. **[Bravo ție! Asta nu înseamnă că ești cel mai bun!]** Alta zice că mă bate la HalfLife Counterstrike! **[posibil]** Adică o fată de 15 ani face trei frag-uri în Quake 3 Arena și moare de bucurie în timp ce eu fac (fără să mă laud) 15-20 cam în același timp. **[Poate la multiplayer este mai bună! Fă un joc cu ea și o să afli.]** Este posibil să existe și „talente cu sâni" **[Vai... ce exprimare plastică! Îmi place!]** dar toate gamerițele pe care le știu, ei bine, they SUCK! (sau sunt eu prea bun). **[Poate că da, poate că nu...]**

Yours truly, Blade
Potlog Alexandru din București

Dear Level Team,

Sunt Ana aka Spooky aka Knowledge Warrior din Galați și vă scriu pentru prima dată. **[Bună Ana! Iată, domnu' Potlog Alexandru o gameriță!!! Hai să vedem împreună cam ce ar avea dânsa de spus!]** Ador LEVEL-ul și îl aștept cu nerăbdare în fiecare lună. **[Sper ca așteptările să îți fie recompensate.]** Bineînțeles că nu i-ar strica mai multe pagini **[Sunt de acord, dar vezi tu... banii?!?]**, câteva postere și nu m-ar deranja să dau 70000 lei pe ea, desigur dacă alocația ar fi de 140000 lei pe lună **[Dacă rezolvi cu statul să facă alocația de 140000 lei promit solemn că vom mări numărul de pagini, vom băga postere și jocuri full iar prețul revistei va crește la 70000 lei]**. Aș dori să știu câți ani are Mike. **[Este cam bătrânel. A împlinit radical din 400 virgulă câteva luni!]** Ca mulți alți cititori ai voștri, vreau și eu un LEVEL special cu postere și filme de la jocuri pe CD **[Hmm...]**. Acelora care nu cred că există și fete cărora le plac fotbalul, mașinile tari (Ford și Porsche în special), horror games și reptilele (preistorice și actuale) le spun că există cel puțin una: adică eu. **[Eu eram și sunt convins că există astfel de fete, însă se pare că există foarte MULȚI care nu sunt de aceeași părere.]**

Nu am dorit ca această scrisoare să fie foarte lungă și sper că nu are prea multe greșeli în ea. Mi-ați face o mare bucurie publicând-o, dar e bine dacă o citiți măcar. **[Am citit-o și ți-am răspuns.]** În încheiere vă urez mult succes în continuare și toate cele bune.

Yours faithfully, Spooky
Ana din Galați

Pentru redacția Level,

Vă salută Cătălin Beşleagă din Satu Mare. **[Salut Cătălin!]** Sunt un fan al revistei, dar, cu toate acestea, vă scriu pentru prima dată. **[Începutul este mai greu!]** Am să vă rog foarte frumos să îmi publicați măcar răspunsurile la întrebări. **[OK, nici o problemă. Sper să te ajutăm.]** În primul rând, cred că ar fi bine să încercați să puneți încă două punctaje la jocuri (unul pozitiv – în care să spuneți ce v-a plăcut și unul negativ – în care să spuneți ce nu v-a plăcut), **[Dacă am face acest lucru nota finală ar fi și mai subiectivă decât este acum și tot ar exista nemulțumiri. Așa că...]** pentru că din punctajul actual nu prea reiese nimic... Grafică: 14/20???... din ce motiv? **[Aceasta a fost părerea celui care a scris articolul.]** Am auzit despre Magic the Gathering din această revistă și mi-a plăcut enorm ideea. **[Mulțumește-i lui K'shu!]** Nu am văzut jocul în viața mea și, deci, nu am nici cea mai vagă idee cum se joacă, reguli, etc. Am înțeles că ar fi o posibilitate de a cumpăra jocul și cele necesare din România. Oricum, aș dori o listă întreagă cu toate prețurile la cărți, deck-uri, boostere sau ce se poate cumpăra. **[Cel mai bine ar fi să îi scrii lui K'shu și el îți va spune tot ce vrei să știi despre acest joc. Adresa lui este kshu@level.ro.]**

Beşleagă Cătălin din Satu Mare

Dear gameboys,

Mă cheamă Ovidiu Babeş, sunt din București și vă scriu pentru prima oară dintr-un motiv mai mult sau mai puțin comun (cred că mai puțin comun), pentru că nu am calculator. **[Crede-mă că nu ești singurul. Oricum, îmi pare foarte rău să aud că nu ai calculator și sper ca în cel mai scurt timp să intri și tu în posesia unuia.]** Bine, nu știu câți gameri fără calculator ați mai văzut, însă să știți că mai există și astfel de cazuri nefericite. **[Din păcate!!]** Cu toate acestea să știți că sunt destul de bun la multe jocuri. **[Sunt convins!]** Nu am să vă laud, deoarece toată lumea știe că sunteți cea mai bună revistă de profil din România. **[Ha ha...frumos spus. Mulțumim.]** Ar fi interesant dacă ați scoate o dată la șase luni un LEVEL în care să apară articole despre cele mai bune jocuri apărute în această perioadă. **[Poate că ar fi interesant. Noi vom discuta despre această idee și, dacă vor fi îndeplinite toate condițiile, poate că o vom pune în aplicare]** La sfârșit vă urez happy gaming!!!

Babeş Ovidiu
din București

N'ăssseara

(aici trebuia să fie semn de exclamare) **[Şi de ce nu ai pus? Nu îţi plac semnele de exclamare??!!!!??!!]**

Nu are rost să vă spun cum mă cheamă (nu de alta, dar scrie la sfârşit) şi dacă tot m-am introdus şi acum că mă cunoşti vreau să vorbesc cu tine. **[Adică cu Mr. Mail Man]** Cum „cu cine"? Cu snakeu' meu drag (mi-am rupt butonul cu semnul exclamării). **[Aha...Vrei să discuţi cu je? OK! În ceea ce priveşte butonul de semnul exclamării, până îl repari îţi fac eu cadou câteva: !!!!!!!!!]** Da, aşa este, scriu pentru prima oară, dar să nu mă spui la nimeni să mi se facă ruşine. **[Nu are de ce să îţi fie ruşine!]** Acum că mi-am terminat confesiunea să vă spun şi eu păţania mea. **[Să auzim!]** Se făcea că era prima marţi după începutul şcolii, eram bineînţeles în faţa hârbului meu (Celeron 400 MHz, 64 MB RAM, Riva TNT2) şi jucam mega, super, extra Deus Ex şi nu ştiu ce idee (din aceea de Diablo) mi-a venit să dau toate setările la maxim. **[Asta e! Erai şi tu curios să vezi dacă te ţine calculatorul!]** După vreo cinci minute de nesuferit de loading am auzit o bubuială şi am văzut fum. **[Wow...Asta nu e bine! Şi eu am păţit chestia asta dar era vorba despre sursă!]** Ghici de unde era? Exact din calculatorul meu, mai precis din placa video (un ATI de 8 mega) care nu ştiu prin ce black voodoo din verde se făcu neagră. **[Abracadabra... ciribic ciribaboi... şi gata placa, is black and smokie!]**

Să nu cumva ca la anul limita de vârstă pentru Level Fans Camp să fie de 17 ani pentru că o să mă oftic rău de tot. **[În nici un caz. Poate o să scadă!]** Şi ca să nu termin într-o tentă negativistă, hai să vă spun că, după părerea mea, LEVEL-ul din septembrie se apropie foarte mult de revistele din occident. **[Mulţumim frumos pentru această apreciere pozitivă şi sper că şi în continuare vei fi mulţumit de revista LEVEL.]**

By bionicman - Popescu Andrei din Bucureşti

Salut,

Mă numesc Andreea Dihel, am 18 ani şi sunt din Arad. **[Bună Andreea din Arad. Mă bucur că existe şi fete de 18 ani care citesc revista noastră şi care şi-au luat inima în dinţi să ne scrie câteva cuvinte]** Sunt o fană LEVEL... dar totuşi... nu sunt o gameriţă (deşi aş vrea să fiu)... **[Asta se poate rezolva. Tot ce contează este să îţi placă jocurile. Restul...vine de la sine!]** am citit prin LEVEL despre gameriţe mai îndârjite ca mine... **[Ehe, luptă şi tu să ajungi ca ele!]** eu prind mai greu jocurile (de coadă poate că altfel nu văd cum)... dar totuşi... am nevoie de puţin mai mult ajutor decât cred... **[Suntem aici ca să te ajutăm! Servitorul dumneavoastră!]** nu am jucat niciodată Starcraft... şi am nevoie de nişte coduri... cred că aşa se numesc... ceva şmecherii... pentru că precum ţi-am spus... nu mă prea descurc la jocuri! **[Hmm... coduri, şmecherii... Cam greu! Problema este că nu prea se poate să te învăţ câteva „şmecherii" despre Starcraft pentru că e foarte mult de discutat. Oricum, regula de bază este aceea că trebuie să îţi pui „probele" la lucru, să adune minerale şi gaz şi să îţi construieşti unităţi cu care să faci faţă, într-un mod cât mai onorabil, duşmanilor!]** Mai bine spus, un prieten foarte bun are nevoie de ele ca să câştige un game online! Se duelează cu nişte tipi de cam mult timp!!! **[Dacă prietenul tău vrea să afle câteva şmecherii pentru a putea câştiga duelul online cu acei tipi să ne scrie şi noi cu siguranţă îi vom răspunde.]**

Sper că mă poţi ajuta... Mulţumesc mult! **[Sper că te-am ajutat! Cu plăcere!!!]**

Baftă în continuare şi să fiţi citiţi şi... la cât mai multe LEVEL-uri.

Andreea din Arad

Hi!

Mă numesc Alex aka Schummy şi îţi scriu de la Constanţa **[Haide vino la Constanţa... toţi băieţii au Leganza]** pentru prima oară de când ţi-am aflat adresa. **[Mă bucur că mi-ai scris şi sper să te pot ajuta!]** Deşi nu mă pot numi (sau, ca să nu mă laud, nu mă poate numi cineva) un gamer înrăit, totuşi, ador simulatoarele auto (şi mai ales cele de Formula 1). **[Asta e bine. Înseamnă că ne vom înţelege de minune!]** Astfel, îţi dai seama ce bucurie pe capul meu când am văzut nr. 10/2000 (sau, mai bine zis, pe luna octombrie) cu prima copertă având maşina lui Schummy pe ea. **[Ce altă maşină putea fi pe prima copertă decât Ferrari-ul lui Schummy?]** mi-am dat seama imediat (şi de la depărtare) că este vorba despre un joc de care am auzit de prin iunie şi pe care îl caut tot de pe atunci: Grand Prix 3. **[Este clar... eşti un tip inteligent, dar care se bazează foarte mult pe intuiţie!]** Îţi scriu ţie pentru că am văzut semnătura ta pe articol (apropo, supermarfă „scriere"!) **[Chiar îţi place ?]**, şi am două întrebări:

1) A apărut cumva un demo cu GP3 în revistă? Dacă da, în ce număr şi cum pot să îl procur? Dacă nu, cam pe când aproximezi ieşirea (demo-ului)? **[Din păcate, nu a apărut o versiune demo a acestui joc pe nici un CD LEVEL şi nici nu ştiu dacă va apărea sau când va apărea. Ştii tu...]**

2) Este vreo posibilitate ca jocul să meargă pe un PentiumII 333 MHz cu 32 MB RAM? **[Merge... însă îi va lua ceva timp să se încarce!]** Şi dacă ar fi, ce altceva aş putea face (în afară de a-mi schimba sistemul) pentru ca jocul să-mi meargă mai bine? **[Depinde de ce placă video ai. Dacă aceasta este bună nu îţi mai trebuie decât 32 MB RAM pentru ca să îţi meargă Grand Prix 3 fără probleme].**

OK, cam atât pentru acum, aştept cu nerăbdare răspunsul!

Untill next time,
JUMP TO THE NEXT LEVEL!

En taro adun tuturor!

[Cum zici tu... Bună !]

Sunt Angi din Bucureşti **[...să trăieşti!]** şi vreau în primul rând să vă mulţumesc pentru faptul că (în sfârşit) mi-aţi răspuns la una din scrisori. **[Era timpul, nu ! Iată că ţi-am răspuns la încă una. Happy?]** Acum că aţi făcut acest pas, vreau să mă prezint cum se cuvine. Am 12 ani **[Mulţi înainte!]** şi iubesc jocurile de strategie şi RPG-urile bune. **[Bravo ţie! Înseamnă că eşti o domnişoară inteligentă căreia îi place să îşi pună materia cenuşie la lucru!]** Dar când mă mai chinuie pofta de viteză, mai joc şi câte un NFS 3 (mi se pare cel mai bun până la NFS 5, pe care din păcate nu îl am) **[Asta e, mai trebuie să te răcoreşti şi tu!]**. Dintre simulatoarele auto mi s-a mai dus direct la inimă Monstertruck Madness. **[O dură ! Şi mie mi-a plăcut acest joc!]** Aşa ca Sneiku' să se liniştească dacă plânge după gameriţe (cu care să se întreacă, bineînţeles). **[Bineînţeles... Gata m-am liniştit!]**

Dacă îmi veţi răspunde, publicaţi-mi şi adresa de e-mail (angelaradulescu@hotmail.com, exact aşa cum este scrisă) deoarece doresc să corespondez pe diferite teme cu gameri şi gameriţe din toată ţara. **[Am publicat-o... dai un suc!]** Mă bucur că jocul full a devenit un obicei (sper) şi vă felicit pentru treaba pe care o faceţi. **[Mulţumim frumos şi sper să nu te dezamăgim nici în continuare!]** Revista a evoluat (spre deosebire de altele) **[Nu dau nume...]** şi are, după părerea mea, un preţ accesibil (am văzut reviste de acest gen cu 70 000 de lei). Totuşi, sunt de acord cu Marian din Oradea (scrisoarea lunii, octombrie 2000). Posterul vândut separat este o idee foarte bună. **[Crezi că o să îl cumpere cineva?]** Să ştiţi că răspunzând la scrisoare mi-aţi potolit şi orgoliul de care v-am mai spus (sunt şi în zodia Leu). **[Me too...]** Însă nu pricep un lucru: de ce vârsta minimă pentru participarea la LEVEL Fans Camp este de 16 ani. **[Nici eu nu ştiu. Întreabă-l pe K'shu!]** Să ştiţi că eu una nu vreau (sau mai degrabă nu pot) să mai aştept trei ani până să pot şi eu să particip! **[Lasă că pun eu o vorbă bună pentru tine!]**

Propunere: faceţi un Walktrough la Diablo 2. Nu cred că sunt singura care doreşte acest lucru. **[Nici eu nu cred! Vom vedea!]**

Ciao!

Angi aka Oarka din Bucureşti

Dragă Snake-ule,

[Dragă cititorule!]

Este pentru prima oară când vă scriu și sunt foarte bucuros că m-am hotărât să fac acest lucru. **[Și noi suntem foarte bucuroși ca ți-ai făcut timp să ne scrii câteva rânduri.]** De ce? **[Da chiar... de ce?]** În primul rând cred că sunt cam „bătrânel" pentru a mă considera gamer și în al doilea rând (nu o să vă vină să credeți, sunt cam timid). **[Hmm... ce înseamnă bătrânel? Ai peste 80 de ani? Și ce dacă? Părerea mea este că nu contează vârsta și că dacă îți place ceva cu adevărat nu trebuie să te intereseze părerea celorlalți.]** În ceea ce privește revista nu am nimic de spus decât poate despre articolul lui Snake la Grand Prix 3 care mi s-a părut extraordinar. Cel mai mult mi-au plăcut casetele cu informațiile despre echipele de Formula 1 pentru că sincer să fiu, nu știam prea multe despre acestea. **[Sunt extrem de încântat și mai ales flatat de laudele tale mai ales că vin din partea unui „bătrânel" pe care, dă-mi voie, să îl consider gamer]**. În rest... toate bune și frumoase. Acum la final, nu îmi rămâne decât să vă urez mult succes în continuare și lui Snake cât mai multe Grand Prix-uri câștigate! **[Îți mulțumim frumos și sper că aceasta nu este prima și ultima scrisoare pe care o trimiți]**.

Un cititor fidel din București



Bună...(Hello!)

Încep această scrisoare cu o destăinuire. **[Te ascult...]** Sunt o fată de 17 ani **[... mulți înainte!]** care are ca pasiune jocurile pe calculator și în special simulatoarele auto. **[Înseamnă că stai de vorbă cu persoana potrivită... adică cu mine.]** În primul rând, pentru că îmi plac foarte mult mașinile și în al doilea rând pentru că până împlinesc vârsta de 18 ani , când voi putea da examen pentru permisul de conducere, va trebui să mă mulțumesc cu realitatea virtuală. **[Cred că acum mă înțelege și pe mine cineva!]** Deși, după cum probabil v-ați dat seama, scrisoarea îi este adresată lui Wild Snake, care din câte am auzit are aceeași pasiune ca și mine. **[Sunt aici...]** Probabil că el mă înțelege cel mai binel... **[Nu probabil... mai mult ca sigur.]** Îmi exprim entuziasmul față de articolul de Grand Prix 3. Acest simulator este extraordinar și este un joc pe care eu îl ador și pe care aș vrea să îl joc ore în șir. **[Și ce te împiedică?]** Bineînțeles, mai sunt simulatoare tari pe care le joc: Need for Speed 5, Rally Masters etc. Vă sugerez o idee dacă se poate. Să faceți un LEVEL Special cu CD bineînțeles, în care să existe doar articole, respectiv demo-uri de simulatoare auto. **[Părerea mea este că ideea ta este super-mega-extraordinară și mi-aș dori foarte mult să realizăm asa ceva și sper să reușim.]**

Anca din București

Ne-au mai scris: Alex aka Strategy man, Stănescu Radu aka Undertaker din București, Sturzu Radu din București, Bului Mircea din Galați **[Stai liniștit, scrisul tău a fost lizibil!!!]**, Annihilator din București, Antonescu Andrei din București, Lupeanu George aka Dark Rage din Câmpulung Muscel, Lucian Alexandru aka Soul Reaver din Iași, Panțu Cristian din București, Cachiț Sebastian din Iași, Păreșeanu Mihai din București, Sonic din București, Szasz Attila din Bistrița, Ghiță Iulian din Galați, Bogdan Radu Adrian din Sebeș, Constantinescu Florin din Arad, Panait Radu din Timișoara, Sucui Florin din Tg. Secuiesc, Ionescu Georgeta din Alba-Iulia, Rădoiu Emil din Brașov.

International Games Magazine LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov

Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
Redactor șef :
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(snake@level.ro)
Cristian Cașcaval (K'shu)
(kshu@level.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(pepper@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)

Știri: Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Redactor hardware:
Radu Toacșe
(toshy@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@chip.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@chip.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@chip.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@chip.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@chip.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@chip.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme: Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar: Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

Citiți în numărul viitor:

Sanity



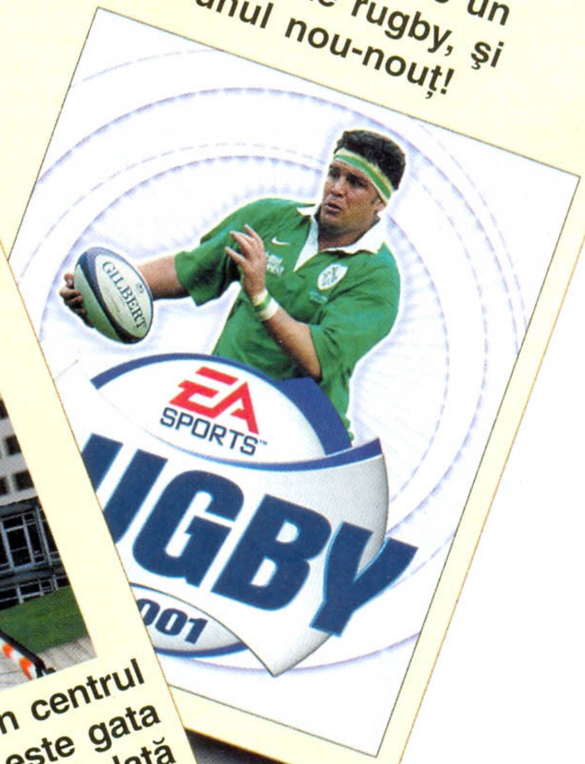
Este RPG, este proaspăt, are storyline palpitant şi, ca de obicei, va fi butonat şi răsbutonat de către K'shu.

Crimson Skies



Rugby 2001

Când balonul rotund devine oval şi jucătorii sunt ceva mai musculoşi, este clar că este vorba despre un simulator de rugby, şi încă unul nou-nouţ!



Midtown Madness 2



Nebunia pe roţi din centrul oraşului aglomerat este gata să reînceapă. De această dată vom înnebuni pietonii din San Francisco şi Londra.


Cel mai dezvoltat simț al nostru?
Aveți trei încercări.
Display
Imaging
Acer Communication & Multimedia Inc. (ACMI) este o marcă ce se remarcă prin vitalitate, creativitate și înaltă tehnologie. Dar probabil ați auzit acest lucru și la alte firme. Ceea ce ne face să ne deosebim de ceilalți sunt urechile. Noi ascultăm atenți tot ceea ce clienții noștri au de zis. La ce vă gândiți, care vă sunt nevoile, ce obstacole aveți de depășit. Cu aceste informații în față ne apucăm de treabă. Pentru noi tehnologia avansată este o metodă de a vă ajuta să vă îndepliniți visele, fie că sunt legate de monitoare multimedia, scannere, unități de memorie optice (CD-ROM, CD-RW, DVD), CD Blank-uri, monitoare LCD sau tastaturi.
Acer. We hear you
Media
Storage
Acer
we hear you